ANO 5 Nº46 1998 R$ 5,00
BOOKMAKERS
MACMANIA
A ÚNICA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL
QuickTime 3
Eletrizando a multimídia
Faça realidade virtual • Edite vídeo, música e animação
FreeHand 8
Arrasa a concorrência
Photoshop 5
Agora com 100 undos
•Organize suas extensões
•Escolha seu scanner
ISSN 1414-4395

# As Cartas Não Mentem

## Tudo menos o adesivo

Meu carro foi roubado há dois meses, junto com um adesivo da Apple. Agora estou de carro novo, mas não consegui arrumar outro adesivo. Alguém tem um sobrando para me mandar pelo correio? Só assim meu carro ficará completo.

**Jussara Logan**
logan@highway.com.br

*Se alguma revenda Apple se sensibilizar, mande um email para a Jussara.*

## Será que eu consigo?

1) Estou com dois pentes de 32 Mb de RAM para instalar em meu 7600 e gostaria de saber se é necessário chamar um técnico ou levá-lo a uma autorizada ou se eu mesmo posso fazê-lo com segurança.
2) Outra coisa: com o Virtual PC, é possível ler CDs formatados para PC. E sem o Virtual PC, dá pra fazer isso?
3) Para eu não usar esse dinossauro que é o tal Corel, qual o equivalente para Mac para mover imagens e editá-las?

**Carlos Corte**
Corte_Carlos/spo_eo@promon.com.br

*1) Colocar memória no 7600 é mais fácil que no Performa que utilizamos na matéria "Aumentando a memória", na MACMANIA 41. Leia as instruções e vá em frente.*
*2) Qualquer Mac com o painel PC Exchange consegue montar CDs e outros volumes de PC. Dá pra ver o que tá lá dentro, mas não dá para rodar programas. Para isso você precisará de um emulador, como o VirtualPC ou o SoftWindows.*
*3) O FreeHand, da Macromedia, e o Illustrator, da Adobe, são os dois programas de ilustração vetorial mais populares para o Mac. Para edição de imagens escaneadas, tente o Photoshop.*

## Malditos vírus

Eu estive lendo a matéria do Alexandre Moraes na seção @Mac, sobre o Hotline.
Em certo ponto ele fala sobre os Trojan Horses, e fiquei meio intrigado com uma coisa que não havia me preocupado até pouco tempo atrás: vírus no Mac. Eu não compartilho arquivos com outro Macs, exceto o 6360CD do meu pai, e não tinha motivo para me preocupar com vírus.
Agora que estou conectado à na Internet, fiquei com medo de baixar um vírus junto com os programas que eu downloadei recentemente.
O pior é que o meu anti-vírus é o mesmo que veio com o meu Performa 6230CD, comprado há um ano e meio: o Virex versão 5.5.3P2, que já deve estar ultrapassado.
1) O que são Trojan Horses e o que eles fazem no computador?
2) Porque não existem muitos vírus pra Mac? (Não que eu esteja reclamando.)
3) Qual o melhor anti-vírus para Mac? O Virex é bom?

**Adilson Viana Soares Júnior/Belém - PA**
asoares@ufpa.br

*1) Literalmente: Cavalo de Tróia. Vírus que entra no seu computador disfarçado como um programinha inofensivo com nome chamativo como "Pam Anderson Virtual Sex Shop" ou "QuickTime 5.0".*
*2) Essa é uma das vantagens de se trabalhar em uma plataforma minoritária, com poucos usuários no Leste Europeu, que é de onde vem a esmagadora maioria dos vírus de PC.*
*3) O Virex é muito bom, mas você precisa ter sempre a última versão dele instalada em sua máquina.*

## Pokaprática à vista

Adquiri recentemente um Power Mac 7200/75, com fax modem externo da Supra Corporation de 28,8 kbps e Iomega Zip externo, e finalmente me liguei à Internet.
Graças à MACMANIA 38 consegui configurar meu TCP/IP e meu FreePPP, pois meu provedor não dá suporte para Mac.
1) Existe para Mac um programa semelhante ao Get Reply para Windows, que possa retomar um download interrompido, sem a necessidade de copiar tudo de novo?
2) Existe algum programa que parta arquivos em vários disquetes, que seja capaz de reunir os pedaços e que tenha um equivalente para PC?
3) O que significa erro tipo 11? Como evitá-lo? Uso o Netscape 2.01 e também o 3.04 e sempre sou surpreendido por ele (principalmente no 3.04) me obrigando a reinicializar o computador e refazer minha ligação com o provedor. Não sei o que fazer, me ajudem.

**Tulio Pereira**
tpereira@bhnet.com.br

1) Experimente o NetFinder (US$ 20, shareware disponível em www.kagi.com). Ele faz conexão FTP com cara de Finder, permitindo fazer uploads e downloads simplesmente movendo o arquivo para outra pasta. O NetFinder continua o download de onde parou, desde que o servidor também seja capaz disso.
2) Use o StuffIt, conforme foi indicado na MACMANIA 42.
3) É um erro genérico do sistema. O Mac OS 8 acabou com ele. Instale o novo sistema e use a última versão do Netscape.


# Get Info

**Editor:** *Heinar Maracy*

**Editores de Arte:** *Tony de Marco & Mario AV*

**Conselho Editorial:** *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

**Gerência de Produção:** *Egly Dejulio*

**Gerência Comercial:** *Francisco A. Zito*
*Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597*

**Gerência de Assinaturas:** *Rodrigo Medeiros*
*Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597*

**Gerência Administrativa:** *Clécia de Paula*

**Fotógrafos:** *Andréx, Hans Georg, João Quaresma, Ricardo Teles, Vladimir Fernandes*

**Capa:** *Foto: J.C. França*
*Modelo: Priscila Dalmazzo (Mega)*
*Produção: Claudia Tenório*
*Vestido: Daime Paciência/Será o Benedito*
*Make-up: César Medeiros*
*Photoshop: Mario AV*
*Idéia: Tony*

**Redatora:** *Cristiane Mendonça (Mtb 027.152)*

**Revisora:** *Danae Stephan*

**Colaboradores:** *Adelmo, Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, David Drew Zingg, Douglas Fernandes, Everton Barbosa, Fargas, J. C. França, Issamu Kanashiro, João Velho, Luiz F. Dias, Luiz Guilherme Megale, Mario Jorge Passos, Néria Dejulio, Orlando, Rainer Brockerhoff, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Silvia Richner, Tom B.*

**Fotolitos:** *Paper Express*

**Impressão:** *Takano*

**Distribuição exclusiva para o Brasil:**
*Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.*
*Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000*
*Rio de Janeiro – RJ – Fone: (021) 575-7766*

*Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.*

# Find...

*MACMANIA é uma publicação mensal da* **Editora Bookmakers Ltda.**
*Rua Chuí, 21 – Paraíso*
*CEP 04104-050 – São Paulo/SP*

*Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:*
*editor@macmania.com.br*
*arte@macmania.com.br*
*marketing@macmania.com.br*

*A MACMANIA surfa na Internet pela* **U-Net** *(0800-146070).*
*MACMANIA na Web: www.macmania.com.br*

*Perdido no mundo Mac? FAXMANIA é a resposta! Ligue para (011) 816-0448 e disque os códigos:*
**50522** *para BBS*
**50523** *para Livros sobre Mac*
**50524** *para Lista de Revendas Apple*
**50525** *para Cursos de Mac*

# Índice



## Abaixo o MP3!

Li a matéria sobre o MP3 na MACMANIA 44, escrita por Ale Moraes.

A meu ver, MP3 é pura pirataria, pois você está gravando direto de um meio e colocando à disposição de milhares de pessoas.

Uma coisa é você criar um som em seu computador e disponibilizar; outra, bem diferente, é gravar uma faixa de um CD. Ainda mais mencionando que os mesmos podem ser encontrados em servidores de Hotline.

A lei 5988/73, que trata de direitos autorais, ainda está em vigor no Brasil, existem leis internacionais que regem o assunto e muitas outras. O preclaro Ale Moraes deve tomar muito cuidado ao colocar as musiquinhas dos Beatles que ele tanto ama nos Hotlines da vida, pois uma hora ele tromba com ninguém menos que o Michael Jackson, que detém os direitos das mesmas... aí ele vai ver com quantas trilhas de MP3 se faz um CD.

MACMANIA, a meu ver, possui um nível editorial muito bom, é uma revista bem humorada e não precisa incentivar esse tipo de comportamento por parte de seus leitores.

**Ana Luiza Colicigno**
analu@mailmac.macbbs.com.br

*Como produtores de conteúdo informativo e de entretenimento, não temos o menor interesse em incentivar a pirataria e o desrespeito aos direitos autorais. Entretanto, não podemos concordar com a afirmação de que um formato de áudio digital é pirataria. O MP3 está para os anos 90 como a fita cassete esteve para os anos 70 e 80. Por esse motivo não podemos condenar a utilização do Hotline e da Web por fãs que querem trocar músicas de seus artistas prediletos. Nenhuma lei do mundo prevê as possibilidades de difusão, alcance e impacto cultural da Internet. Em nosso entender, mais importante que assegurar os direitos de Michael Jackson é preservar a liberdade de informação na rede. Coibir o uso de uma nova tecnologia com base em leis antiquadas é dar força àqueles que querem "fechar a porteira" da Internet e fazer todos pagarem para ver seus filmes, ouvir suas músicas e baixar seus GIFs. Seguindo sua interpretacão, gravar uma fita ou xerocar um livro também é pirataria. Quem nunca pecou que atire a primeira bola de papel.*

## O Mac na mídia

***Mais uma linda propaganda com um belo Mac, estampado em um big close de página dupla. Desta vez é o CD-ROM da Playboy. Pena que o produto anunciado não rode em Macintosh, como o da Placar, resenhado nesta edição.***

## E o mercado educacional?

A reestruturação da Apple (principalmente no Brasil) tem me deixado um pouco preocupado: muito tem se falado em centrar o foco nas áreas em que a Apple é líder.

Uma dessas áreas (pelo menos nos EUA) é o mercado educacional. Pois bem, sou professor, suei para conseguir comprar meu Performa 5215 em setembro de 1996 e nunca vi nenhum esforço na área educacional no Brasil.

Nos EUA, pode-se comprar computadores com desconto para professores, escolas etc. (para ficar com um exemplo bem banal). E aqui? (Eu não comprei com desconto algum). Aliás, aproveitando o gancho, por que vocês da revista não fazem matérias mostrando escolas e departamentos de universidades que usam Mac? Como usam, para que, vantagens do equipamento etc.

Para finalizar: espero que a Apple Brasil (e vocês da MACMANIA) não se esqueçam do usuário comum, os simples donos de Performas que não são artistas gráficos, mas escolheram o Mac... todo mundo sabe por quê.

**Mario L. Lahorgue**
**Porto Alegre - RS**

*Está dado o recado. Gostaríamos de convidar a gerente de mercado educacional da Apple, Brasilina Passarelli, a dar seu depoimento sobre o que vem sendo feito pela empresa na área educacional.*

## Meu Mac não dá shutdown

Meu Mac 8500 se recusa a dar shutdown. Quando dou o comando, ele restarta. Raramente funciona bem. Está com 64 megas RAM, tem dois HD, um de 1 giga e outro de 4.

Por que essa rebeldia?

**Aldo Gonçalves**
lucigon@projesom.com.br

*Esse modelo tem um botão atrás que, quando travado, transforma o Shutdown em Restart. Ele serve para uso em servidores, que precisam estar sempre ligados. É um botão redondo com uma fenda. Cheque se ele não está travado. Outro motivo pode ser um pau de SCSI ou com o software utilizado para formatar o disco.*

## Performa 6360 presta?

Primeiramente quero parabenizá-los por esta maravilhosa revista, que mostra a preocupação da família MACMANIA com os usuários do Mac.

1) Qual é o problema que está acontecendo com o Performa 6360, para que várias pessoas

## Undo

Na última edição afirmamos erroneamente que Macs tinham sido utilizados na execução dos filmes Titanic e Spawn. Apenas o segundo teve seus efeitos totalmente realizados no Macintosh. Em Titanic foram utilizadas estações Silicon Graphics e DEC Alpha, estas últimas rodando os sistemas operacionais Linux e Windows NT.

digam que ele não presta?
2) Qual a solução para o problema que está ocorrendo com o 6360?
3) Possuo dois PCs 166 MMX, estou comprando um Performa 6360 e vou trabalhar com o FreeHand 7.0. Pergunto a vocês: se eu instalar o FreeHand 7.0 para PC, posso trazer meus trabalhos do Macintosh para o PC e imprimi-los na LaserJet 5L da HP?
4) O que faço para deixar o 6360 mais rápido?

**Roosevelt R. Vigentin**
**Joinville - Santa Catarina**

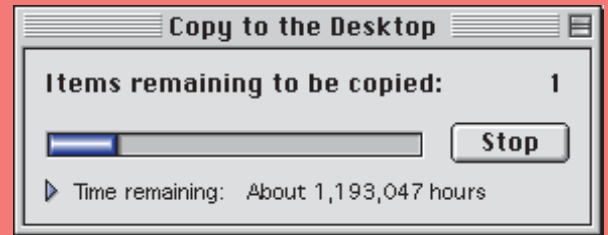
*1) O 6360 é uma boa máquina para uso doméstico, mas limitada quanto ao uso profissional. O maior problema com relação a ele tem sido o alto índice de problemas de qualidade, incomum no caso de Macs.*
*2) A solução é simples. Cheque se o seu Performa está em perfeitas condições. Se não estiver, volte à revenda onde o comprou e peça para trocar por outro modelo.*
*3) Sim. A melhor maneira para se trabalhar em duas plataformas é ter o mesmo programa instalado em ambas.*
*4) Instale um pente de memória cache L2. Mais informações na MACMANIA 42.*

## Hacker de bateria

Quero que passem esta dica para o pessoal: Substituí a bateria do Performa 6230CD (gastei R$ 5,00 por três pilhas alcalinas comuns de 1,5 volts) e FUNCIONOU! O problema que menciono na carta publicada na MACMANIA 44 sob o título “Paraíba Cabra Mac” (gostei) sumiu. Era só problema de mau contato. E pensar que já tinha recebido a original de uma revenda autorizada (R$ 35,00).
Não sei por quanto tempo vai segurar. Isso já faz aproximadamente um mês.

**Sergio Calhau**
calhau@nutecnet.com.br

*Crianças, não tentem isso sem a supervisão de um adulto.*

## Bomba do leitor

Pode dar uma voltinha... seu arquivo só vai terminar de ser copiado no ano 2.134.

**Adilson Viana Soares Júnior/Belém-PA** asoares@ufpa.br

# O upgrade do crioulo doido

## Placa de Mac para PC tem chip de Amiga

O mundo da informática também tem seu "acredite se quiser". Ano passado foram os alemães que disseram ter inventado um Mac OS "melhor e mais seguro". Não viu a luz do dia. Agora uma empresa inglesa chamada Siamese Systems está "em testes finais" de uma placa com chip Motorola 68060 para rodar o Mac OS 8 dentro do Windows NT!

Para quem está chegando agora: o chip 060 nunca foi utilizado pela Apple, que migrou para a arquitetura PowerPC deixando pra trás os chips CISC da linha 68.000 da Motorola. O último desses chips usado pela Apple foi o 040, nos Quadras, até 1994. A finada Commodore chegou a utilizar o 060 em alguns modelos de Amiga.

*Ponha um Mac OS no seu NT*

*Para quem duvida, taí a placa*

Infelizmente o povo da Siamese ainda não sabe quanto custará a Siamese PCI 68040/60, mas seu preço sem o processador, será de US$ 499. Segundo eles, a tal placa (que, obviamente, não roda programas de Power Macs) alcança uma velocidade quatro vezes maior que os velhos Macs 68k, equivalendo a um PowerPC mediano (ou seja lá o que for).

Segundo os siameses, a placa servirá para promover a integração entre Macs e PCs, "algo que infelizmente era quase inexistente entre as duas plataformas até agora". Que a Insignia (SoftWindows) e a Connectix (VirtualPC) não ouçam isso.

A empresa diz que o Mac OS roda com "algum sacrifício de sua funcionalidade", mas também não explica que sacrifícios são esses.

**Siamese:** www.siamese.co.uk

# Clique da morte ataca Zips

Alguns usuários do Zip drive da Iomega estão relatando um problema muito sinistro e intrigante. O fenômeno, que está sendo chamado de "Click of Death" ("Clique da Morte"), faz com que os usuários percam dados contidos nesse tipo de mídia.

Atacado pelo Clique, o Zip passa a não ler mais os discos, produzindo um som estridente de clique, o que originou o nome. O problema também pode resultar na perda de dados contidos nos discos.

A Web está cheia de receitas para resolver o problema, desde ficar apertando continuamente o botão de eject do Zip até reformatar o disco. Mas o fabricante até agora não reconheceu oficialmente a existência do tal "Clique da Morte".

Segundo Eduardo Favaretto, diretor da Controle Informática, distribuidora oficial da Iomega no Brasil, esse defeito talvez seja resultado de problemas com o produto, devido ao desalinhamento do cabeçote de leitura, causado por quedas ou exposição do aparelho ao sol. Isso não permitiria que os setores que contém informações sejam lidos normalmente.

Mas tem coisa pior. Segundo usuários que montaram uma página na Internet para debater o assunto (www.thirdeyesp.com/jatin/iomega) o Clique da Morte é transmissível. Se você pegar um disco "clicado" e colocar em outro drive, ele poderá pegar a doença.

"Quem tiver qualquer problema com algum produto da Iomega adquirido num revendedor oficial da Controle (com o selo da empresa e ficha de registro em português), basta entrar em contato com a empresa que o produto será consertado ou trocado", disse Favaretto.

**Controle Informática:** (011) 870-5995.

## Psion tem kit para Mac

A Psion Computers lançou o MacConnect, programa de conexão que liga o assistente pessoal digital (PDA) Psion Series 5 a Macs de mesa. Este é o primeiro kit de conexão do Psion 5 para Mac, permitindo trocar arquivos entre o PDA e programas como ClarisWorks e MS Word. O kit custa US$ 70 nos EUA.

**Psion Computer:** www.psion.com

## RealPC acessa placa 3D

Mal a Connectix anunciou o VirtualPC 2.0, que irá permitir que jogos de PC acessem diretamente placas de aceleração 3D no Mac, a Insignia correu e recuperou o prejuízo. A empresa está disponibilizando um enabler gratuito de 3Dfx para as versões atuais SoftWindows 95 5.0 e o RealPC, permitindo acesso direto às placas da TechWorks.

**Insignia:** www.insignia.com

## AppleLine via Internet

A partir do mês de março, o usuário de produtos Apple poderá contar com suporte do AppleLine via Internet.

Para ter acesso, você deverá se cadastrar no AppleLine pelo telefone (011 5505-7588). A partir daí, terá noventa dias de suporte gratuito, via telefone ou email.

Se após esse período você desejar ampliar o suporte por mais noventa dias, pagará uma taxa de R$ 39.

## Quark compra Coris

Um novo QuarkXPress vem por aí. A Quark comprou a Coris Inc., uma subsidiária da R.R. Donnelley e Sons, especializada em programas de Desktop Publishing e gerenciamento de produção gráfica.

O valor do investimento ainda não foi divulgado, mas a Quark tinha reservado US$ 200 milhões para possíveis aquisições.

O carro-chefe da empresa é o Coris Publisher 3.0 programa de DTP adotado em grandes corporações como a Avon.

O Publisher 3.0 é um sistema de gerenciamento cliente-servidor que custa cerca de US$ 100 mil por um pacote que permite 16 usuários. Inclui o Publisher Gateway, um conjunto de clientes compatível com Power Macs e PCs Intel, e pode ser acessado pela Web através de uma interface baseada em Java. Segundo a Quark, a idéia é utilizar as tecnologias da Coris para fortalecer as funções de controle de produção gráfica do Quark.

**Quark:** www.quark.com

# Newton ★1993 †1998

## Apple acaba com o precursor dos PDAs

O Newton OS, o MessagePad 2100 e o eMate 300 não serão mais produzidos pela Apple. “Essa decisão faz parte de uma estratégia para focar todos os nossos recursos de desenvolvimento no fortalecimento do sistema operacional do Macintosh”, afirma Steve Jobs, atual não-CEO da empresa.

Segundo Jobs, o Newton, dentro dessa estratégia, representaria uma divisão de esforços desnecessária e, portanto, teve que ser “stevezado”. Segundo a empresa, o Newton deverá ser substituído por um aparelho portátil que rodará uma versão “light” do Mac OS.

“É uma pena a Apple estar matando um produto maduro do ponto de vista tecnológico”, afirma André Caramuru, desenvolvedor de software para Newton.

Lançado em 93, o Newton foi um fracasso em suas primeiras versões pelos problemas que apresentava no reconhecimento de escrita e desempenho geral.

Pouco a pouco, a Apple foi melhorando as versões do aparelho, que foi conquistando espaço em aplicações como automação de força de vendas e controle de estoques. Graças a um grande número de aplicativos e características inigualadas por outros aparelhos do gênero, o Newton vinha arregimentando uma legião de usuários fiéis (cerca de cinco mil só no Brasil).

É claro que esses usuários não gostaram nada da decisão da Apple. Poucos dias após o anúncio do fim do Newton foi organizada uma passeata pacífica em frente à sede da empresa, em Cupertino. Os manifestantes foram recebidos com cookies e refrigerantes pelos funcionários da empresa. Alguns disseram que esse “foi o maior apoio que a Apple deu à comunidade de usuários de Newton nos últimos anos”. A grande reivindicação dos usuários é que a Apple venda a tecnologia Newton para alguma empresa que possa trocar o desenvolvimento da plataforma.

Mas isso não é tão fácil quanto parece. A Apple tentou conseguir investidores para alavancar o Newton no passado e não conseguiu. Criou a Newton Inc, para facilitar a entrada de investimentos, mas também não teve sucesso. Trouxe o Newton de volta para dentro da empresa e tentou vender a tecnologia para alguns candidatos que fizeram propostas indecentes. Por último, tentou empurrar a batata quente para a UMAX, que recusou.

Mesmo com toda a reação negativa, a expectativa é grande em torno dos novos produtos que a Apple deve anunciar no decorrer deste ano. Um aparelho de mão rodando o Mac OS (o próprio, não uma versão pocket como é o Windows CE), capaz de se conectar à Internet por rádio ou modem-celular e ser montado como um HD em seu Mac de mesa, pode muito bem ser a salvação da Apple. Mas a pergunta que não quer calar é: vai rodar Photoshop?

# Fireworks é pau pra toda Web

Quem mexe com Web design sabe como é trabalhosa a edição de imagens e produção de animações para a Web. Agora a Macromedia está desenvolvendo um programa que pretende trazer para a produção de imagens a mesma facilidade que o Dreamweaver trouxe para o HTML.

A idéia do Fireworks é juntar em um único programa ferramentas para edição de texto, desenho, otimização de paletes, criação de image maps e animação.

O Fireworks permite fazer tudo isso e ainda mantém os componentes de uma imagem editáveis. Ele traz também uma janela de preview de exportação extremamente prática, que traz várias opções de compressão e paletes de cores, que podem ser analisadas antes de gerar o arquivo final.

Os designers também podem criar GIFs animados no Fireworks, controlando a qualidade da imagem e o número de frames.

A interface facilita o seu uso, com funções especiais, que podem ser acionadas apenas com um clique.

Outra característica do Fireworks na Web é a possibilidade de fatiar uma imagem, e então exportar os pedaços como uma tabela de HTML, para acelerar o download de uma página. O programa fornece também um “Image Map layer” para embutir links de URL. Também permite aplicar efeitos como drop shadow, emboss e brilho. Os Live Effects podem ser aplicados em qualquer desenho ou texto, e são modificados automaticamente quando o desenho original é alterado.

Além disso, o Fireworks possui funções para controle preciso de kerning, tamanho da fonte e entrelinhamento, escorrer texto em curva.

O formato nativo do FireWorks conterá múltiplos layers e frames, e os usuários poderão aplicar diferentes tipos de ferramentas em uma única imagem. Por exemplo, ferramentas Bezier podem ser usadas para alterar um desenho pintado com aerógrafo.

Um beta do programa já está disponível no site da Macromedia, o preço sugerido nos Estados Unidos é de US$ 300.

**Macromedia:** www.macromedia.com

# Quanto vale seu Mac usado?

Está babando de olho naquele G3 e com pena daquele Quadrinha que não dá mais no couro? Está na hora de passar seu velho Mac para a frente.Para dar uma ajuda na hora de colocar seu Mac que lhe deu tanta alegria no prego, publicamos aqui uma lista de preços de alguns modelos de Macs usados.
Os preços desta tabela foram baseados em pesquisa feita pela MACMANIA com usuários e empresas que vendem equipamentos usados. Todos os preços (exceto os modelos integrados, marcados com um asterisco) não incluem teclado e monitor, somente a CPU, na configuração mínima de fábrica. Para saber o preço exato do seu equipamento, some R$ 0,10 para cada megabyte a mais de HD e R$ 5 para cada Mb a mais de memória RAM. Acrescente mais R$ 300 para o teclado e monitor e depois ponha um anúncio em nossa seção Feira Livre (só dez pilas!).

| Modelo | Preço |
|---|---|
| **PERFORMAS** | |
| Performa 5215/75* | R$ 1.000 |
| Performa 6200/75 | R$ 700 |
| Performa 6230/100 | R$ 750 |
| Performa 6300/100 | R$ 800 |
| Performa 6320/120 | R$ 800 |
| Performa 6360/160 | R$ 850 |
| Performa 6400/180 | R$ 1.440 |
| **POWER MACS** | |
| Power Mac 6100/66 | R$ 1.000 |
| Power Mac 7100/80 | R$ 1.200 |
| Power Mac 7200/120 | R$ 1.900 |
| Power Mac 7600/132 | R$ 2.200 |
| Power Mac 8500/120 | R$ 2.300 |
| Power Mac 8500/150 | R$ 2.280 |
| Power Mac 8500/180 | R$ 2.500 |
| Power Mac 9500/150 | R$ 2.900 |
| Power Mac 9500/200 | R$ 3.700 |
| **POWERBOOKS** | |
| PowerBook 145 | R$ 800 |
| PowerBook 165C | R$ 1.150 |
| PowerBook 180C | R$ 1.300 |
| PowerBook 520 C | R$ 1.400 |
| PowerBook 540 C | R$ 1.600 |
| Duo 230 | R$ 900 |
| Duo 280C | R$ 1.020 |
| Duo 2300C | R$ 1.400 |
| **MACS 68K** | |
| Classic II (4/40)* | R$ 300 |
| SE/30 (5/40)* | R$ 300 |
| IIsi (5/40) | R$ 220 |
| IIci (5/80) | R$ 220 |
| IIfx (8/160) | R$ 300 |
| IIvx (8/160) | R$ 300 |
| LC II | R$ 210 |
| LC III | R$ 250 |
| Quadra 700 | R$ 650 |
| Quadra 660av CD 98/80 | R$ 700 |
| Quadra 650 (8/160) | R$ 650 |
| Quadra 900 (8/230) | R$ 750 |
| Quadra 950 (8/230) | R$ 800 |

# Direto na chapa

A impressão digital é o futuro da indústria gráfica. Na última feira Fiepag, a Gutenberg lançou sua Trendsetter. Trata-se de um sistema computer-to-plate (direto à chapa) que opera com chapas térmicas, e por isso, permite queimar uma chapa de impressão em plena luz do dia.
Os outros equipamentos desse tipo, só trabalhavam em salas fechadas com luzes especiais, mas a gravação com laser infravermelho, inovou essa função. A Trendsetter opera com até oito páginas no formato A4, os formatos das chapas vão de 394 x 330 mm até 813 x 1118 mm, e a espessura de 0.15 até 0.40 mm. Para quem precisa de ainda mais agilidade no processo de impressão offset, a Gutenberg oferece a impressora Quickmaster DI (Direct Imaging), que permite receber diretamente arquivos digitais para impressão, eliminando o uso do fotolito. Sua velocidade é de 10 mil folhas por hora, e o tempo de produção de um trabalho de quinhentas folhas no formato A3 a quatro cores é de quinze minutos. Outro lançamento da Gutenberg é o Pre-Press Interface CPC 32, um software desenvolvido para executar as mesmas funções realizadas por um leitor de chapas, utilizando arquivos digitais.
**Gutenberg:** (011) 250-4400

Divulgação

# Publique na Web

A RealNetworks, criadora do RealAudio e do RealVideo, programas de transmissão de áudio e vídeo pela Internet, está lançando um produto para facilitar a publicação de mídia na Internet.
O RealPublisher 5.1 permite publicar com um único clique arquivos em RealAudio e RealVideo em qualquer servidor. Ele traz também plug-ins de RealPublisher para Adobe Premiere e o plug-in de RealPresenter para Microsoft PowerPoint.
O RealPresenter para PowerPoint permite aos usuários fazer apresentações através da Internet ou em intranets para clientes do RealPlayer. Os plug-ins de publicação para Adobe Premiere, por outro lado, permitem aos usuários criar e publicar conteúdo em RealAudio e RealVideo diretamente do editor de vídeo da Adobe.
**Realnetworks:** www.real.com

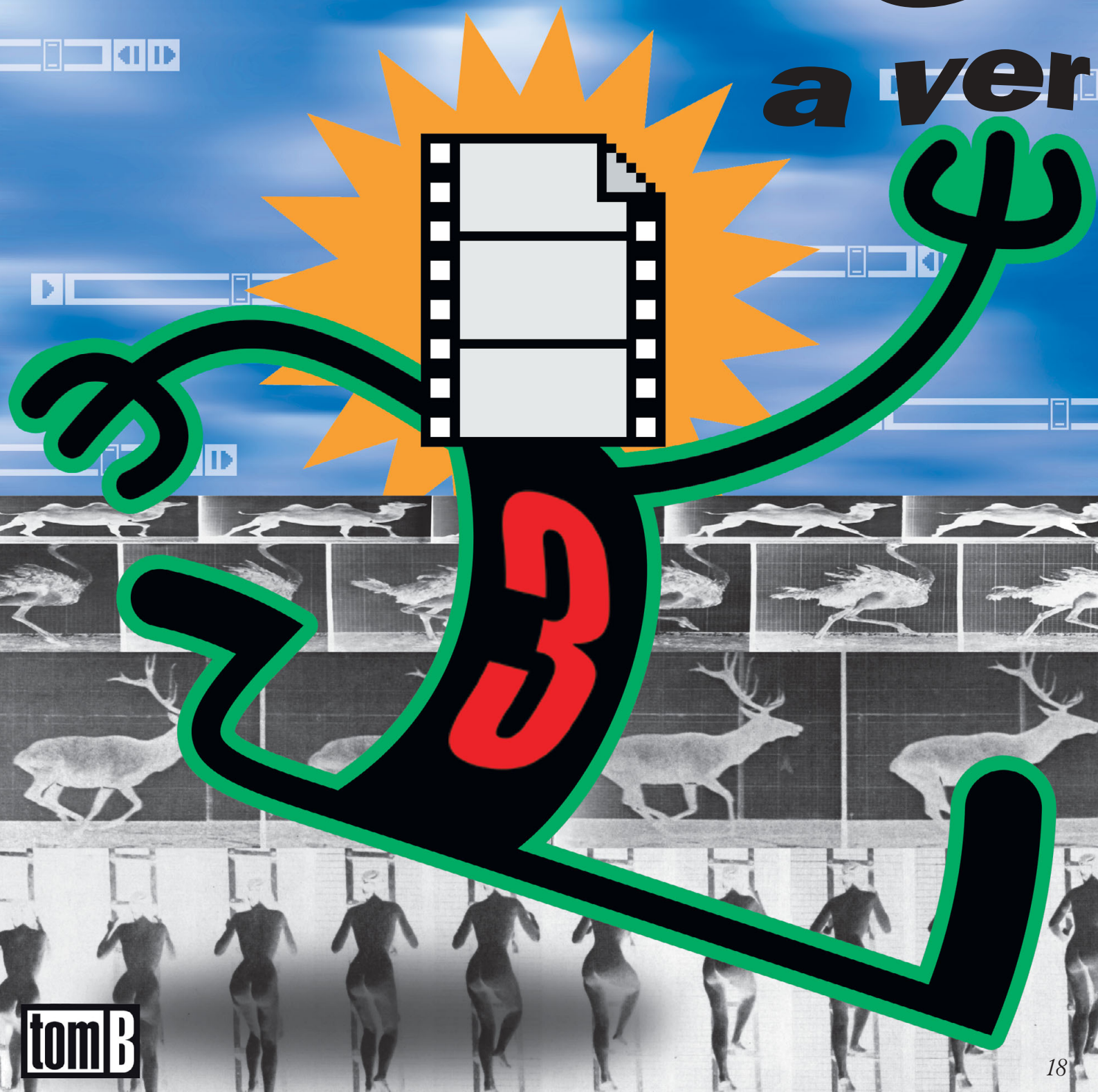
# Aprenda 3D

Ray Dream Studio 5 e Ray Dream 3D Training Pack são dois CDs que trazem tutoriais sobre como usar os programas de animação e renderização 3D da MetaCreations.
Disponíveis para Macintosh e Windows, esses tutoriais trazem lições de treinamento interativas e um rico glossário para tirar dúvidas de artistas gráficos e designers.
O pacote de treinamento leva o usuário passo-a-passo através de cada programa com lições práticas. Um botão de link direto permite que os estudantes possam acessar os CDs de treinamento diretamente do Ray Dream Studio 5 ou do Ray Dream 3D (que é uma versão simplificada do Ray Dream Studio 5), agilizando o processo de aprendizado.
O Ray Dream Studio 5 e o Ray Dream 3D da MetaCreations serão vendidos separadamente pelo preço sugerido de US$ 39.
**MetaCreations:** www.metacreations.com

# HP tem novas impressoras

Na hora do trabalho sério, nada como uma boa impressora laser. A HP, tradicional líder nesse setor, está lançando sua nova linha, as HP LaserJet 4000. Os novos modelos estão substituindo as LaserJet 5, subindo o patamar de definição para 1.200 dpi. A nova linha tem dois modelos compatíveis com Mac, ambos com processador de 100 MHz, velocidade de até dezessete páginas por minuto e toner com capacidade para 10 mil cópias.
Os modelos são os seguintes:
**LaserJet 4000N:** 17 ppm (páginas por minuto), 1.200 dpi, bandeja multipropósito de 500 folhas, PostScript Nível 2, PCL6, 8 Mb standard, rede Ethernet e Apple Talk por R$ 3.200.
**LaserJetTN:** 17 ppm, 1.200 dpi, duas bandejas de 250 folhas multipropósito, PostScript N2, PCL6, 8 Mb standard, rede Ethernet e AppleTalk, por R$ 3.500.
**Hewlett-Packard: (011) 7296-8000**

***As novas HP: rápidas, parrudas e imprimindo a 1200 dpi***

QuickTime 3
por Ale moraes*
a ver
3
tomB

De todas as tecnologias desenvolvidas pela Apple, com certeza uma das que melhor vingaram foi o QuickTime. Lançado em 1991, o QT foi o primeiro software a permitir que computadores mostrassem vídeo sem a necessidade de placas ou qualquer hardware adicional. Hoje o QuickTime é o padrão da indústria de vídeo digital e multimídia, com mais de onze mil títulos em CD-ROM que utilizam a extensão da Apple e quase cem novos títulos baseados em QuickTime lançados mensalmente.
Do tempo em que apenas servia para rodar filminhos do tamanho de caixas de fósforo em um Mac II até hoje, o QuickTime evoluiu, e bastante. Foi agregando formatos de áudio, animação e compressão de imagens. Hoje é o principal trunfo da Apple para garantir sua posição entre os criadores de conteúdo digital.
A cartada da Apple se chama QuickTime Media Layer (QTML), um conjunto de tecnologias que rodam em tudo que é plataforma (Macs, PCs com Windows, estações de trabalho Unix como as Silicon Graphics), simplificando o trabalho de quem desenvolve softwares de áudio, vídeo e multimídia. Uma espécie de tradutor universal multimídia, o QTML permite trocar filmes, músicas e imagens entre qualquer plataforma.

## QuickTime é ISO aí!

*O QuickTime 3.0 já estreou com o pé direito. Em fevereiro, um pronunciamento conjunto da Apple, IBM, Netscape, Oracle, Silicon Graphics e Sun Microsystems divulgou que a ISO (International Standards Organization) aceitou a proposta de utilizar o formato QuickTime como ponto de partida para o desenvolvimento de um formato de armazenamento de mídia digital unificado para o MPEG-4. Essa decisão deverá dar um grande impulso no uso profissional do QuickTime, além de acelerar a adoção do formato MPEG-4.*

# dadeira multimídia

Com o QTML, a Apple abandona de vez a tática de vender o QuickTime como uma tecnologia proprietária para produção de mídia digital para tentar transformá-la em um padrão universal, como o Java ou o HTML. E a tática tem dado certo. A ISO (International Standards Association) elegeu o QuickTime como a base do MPEG-4, seu futuro padrão para uso digital de áudio e vídeo.
E o primeiro passo rumo à conquista do universo multimídia já foi dado. O QuickTime 3.0 é a versão mais robusta já desenvolvida, trazendo inovações que deverão mudar os conceitos de manipulação de mídia digital. Pela primeira vez, toda a funcionalidade do QuickTime vai estar disponível simultaneamente no Mac e no Windows, tornando sua aceitação muito mais abrangente.
Além de embutir no QuickTime todas as suas tecnologias multimídia, como QuickDraw 3D e QuickTime VR, a Apple fechou parcerias com empresas como Roland, Qualcomm e QDesign para avançar ainda mais as capacidades do QuickTime. O resultado? Um programa gratuito que, uma vez instalado, transforma seu Mac em uma máquina capaz de fazer coisas que até hoje só eram possíveis em caros programas de edição de áudio e vídeo.
Agora pare de ler esta matéria por alguns minutos, conecte-se ao site da Apple na Internet e comece a baixar o QuickTime 3.0.
A brincadeira está só começando.

## o que há de novo

*Uma lista rápida das novidades do QT3:*
- *Multiplataforma. Permite capturar e editar vídeo tanto no Mac quanto no PC. Versões anteriores para Windows só permitiam rodar filmes.*
- *Suporta mais de 24 formatos de arquivo de mídia digital.*
- *Novos esquemas de compressão (codecs) de áudio e vídeo.*
- *Arquitetura de efeitos especiais embutida, com mais de 150 efeitos, filtros e transições.*
- *Arquitetura de animação baseada em sprites que permitem combinar efeitos, animações 3D e vídeo.*
- *Novos timbres da Roland para o QuickTime Musical Instruments.*

## o que é suportado pelo novo QuickTime

### QuickTime Media Layer

**Mac OS** | **Windows 95/NT** | **Unix**

| Vídeo | Áudio | Imagem | Animação 3D | MIDI | Texto |
|---|---|---|---|---|---|
| • QuickTime Movie | • AIFF/AIFC | • BMP (Windows Bitmap) | • 3D Metafile (3DMF) | • Standard MIDI | |
| • Digital Video (DV) | • AU | • GIF | • Animated GIF | • General MIDI | |
| • MPEG | • Audio CD Data | • JFIF/JPEG | • AutoDesk Animator (FLC/FLI) | • Karaoke | |
| • OpenDML | • DV | • MacPaint (PICT) | • PICS | | |
| • Video For Windows (AVI) | • MPEG Layer 1 & 2 | • Photoshop (PSD) | | | |
| | • Sound Designer II | • PNG | | | |
| | • System 7 Sound | • QuickDraw Picture (PICT) | | | |
| | • WAVE | • QuickDraw GX Picture | | | |
| | | • QuickTime Image File | | | |
| | | • Silicon Graphics Image File | | | |
| | | • Targa Image File | | | |
| | | • TIFF | | | |

# QuickTime VR

Nunca foi tão fácil criar uma realidade virtual. Uma nova safra de softwares da Apple e de outras empresas permite transformar imagens de objetos e cenários em QuickTime VR para incrementar CD-ROMs e páginas de Web.
Para fazer um filme QuickTime VR você não precisa de muita coisa. O principal é arranjar um tripé que possa ser girado de dez em dez graus. Girando uma câmera comum de 35 mm (ou melhor, uma câmera digital) no tripé, você conseguirá fazer 36 fotos que podem ser combinadas para gerar um panorama em 360 graus. Ou seja, você terá uma imagem contínua que dá a ilusão de estar em um ambiente tridimensional. Se em vez da câmera você colocar um objeto no tripé e girá-lo enquanto bate as fotos com a câmera fixa, poderá criar um QuickTime VR Object, que você pode pegar e girar para os lados.
A maneira mais simples e barata de gerar um QuickTime VR é utilizando os softwares gratuitos que a Apple disponibiliza em seu site: o Make QTVR Object e o Make QTVR Panorama.

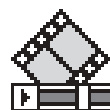
## instalando o bruto

Instalar o QuickTime 3.0 não requer prática nem habilidade. Basta baixar o programa, desagaquexizá-lo com o StuffIt e jogar o arquivo disk image no Disk Copy 6.1, que vem no CD do Mac OS 8. Se você não tem o CD, pode pegar o programa na Web em www.info.apple.com/swupdates. Dois cliques no instalador do QuickTime e ele se encarrega de colocar tudo no lugar, inclusive livrando-se de versões antigas e seus componentes. São instalados em seu Mac os seguintes componentes:

### QuickTime Extension

A extensão que permite ao seu Mac ver, criar e editar vídeo, animação, música, texto e imagens. Fundamento do QuickTime Media Layer.

### QuickTime Settings

Neste painel de controle você ajusta as opções do QT, incluindo o AutoPlay do CD e a saída MIDI. Entre as novidades está o ajuste para o QuickTime Plugin 2.0, que pode ser configurado de acordo com a velocidade da sua conexão com a Internet.
Com o QuickTime Exchange acionado, o Mac OS reconhece extensões de arquivos de DOS como .MOV e .BMP e abre os arquivos por meio do QuickTime.

### MoviePlayer 3.0

Só o QuickTime não adianta nada se você não tiver um programa para usufruir da funcionalidade que ele coloca em suas mãos. Por esse motivo, a Apple incluiu junto ao QT o MoviePlayer, o SimpleText da multimídia. O novo MoviePlayer permite editar qualquer tipo de mídia digital, como filmes AVI, GIFs animados, sons em formato AIFF, .AU e .WAV e muito mais.

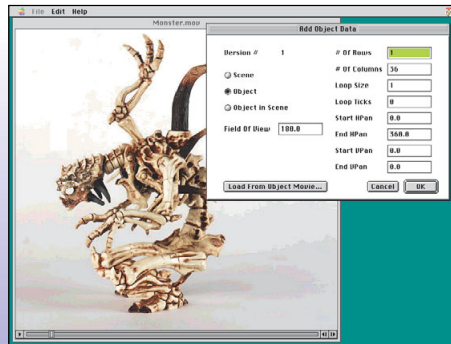
### QuickTime Plugin 2.0

Para ver filmes, sons e animações em browsers de Web, como o Netscape Navigator e o Microsoft

## Unanimidade mundial

O impacto da chegada do QuickTime 3.0 será grande e fará pipocar novidades por um bom tempo no mercado de vídeo profissional.
Com esse upgrade, a tecnologia para mídia dinâmica da Apple parece ter atingido uma maturidade que a alçará rapidamente às raias da completa unanimidade na área.
Com esse lançamento, o QT se firma como uma ferramenta de arquitetura aberta,"cross-platform", pronta para lidar com a quase totalidade dos formatos existentes de arquivos de áudio e vídeo digital.
Mais do que nunca, o QuickTime caminha na direção de se tornar o padrão definitivo em Desktop Video com qualidade broadcast.
Nesse sentido, a maior novidade do QT3.0, inclusive para nós, usuários de Mac, remete à plataforma PC. Explico: a versão 3.0 para Mac será a primeira, desde seu surgimento, a ser lançada simultaneamente com a versão para Windows, o que habilitará a produção de vídeo em sistemas Wintel. Até agora, no PC só era possível fazer o playback dos movies.
O resultado é que diversos fabricantes importantes de hardware e software já prometem produtos Wintel baseados em QuickTime for Windows. Naturalmente, há uma boa chance de que esse movimento da indústria se reflita, a médio e longo prazo, em mais e melhores produtos híbridos, já que será bem mais fácil portar um software ou os drivers de uma placa PCI de uma plataforma para a outra.
Por outro lado, veremos uma integração maior entre bureaus de Desktop Video baseados em PC e Mac. E logo aparecerão inúmeros casos de estúdios usando harmonicamente, em um mesmo trabalho, máquinas de plataformas distintas em tarefas diferentes, mas todas integradas pelo formato QT e ferramentas compatíveis.
Outro aspecto relevante são os novos formatos suportados pelo QT: nada menos que 16 formatos de vídeo e áudio comprimidos. Entre os de vídeo, destaque para o AVR (Avid Video Resolution), usado nas workstations de edição não-linear da Avid, o OpenDML Motion JPEG, o DV e o Vector Animation.
O número de formatos suportados de mídia digital também aumentou. Oito novos tipos foram acrescentados, sendo os principais: AVI, OpenDML, OMF (criado por um consórcio capitaneado pela Avid) e DV, todos para vídeo; Sound Designer II, para áudio; e o Flic (criado originalmente para o software Animator da Autodesk), para animação 3D.

## Criando objetos

Para fazer um objeto com o shareware da Apple, você precisa primeiro transformá-lo em um filme QuickTime convencional. Para isso, basta colocar as imagens numeradas em uma pasta e abri-las no MoviePlayer, utilizando o comando Open Image Sequence. Na opção de frames por segundo, coloque o valor 1. Uma vez criado o filme, abra-o no Make QTVR Object (à direita). Escolha Add Object Data no menu Edit e cheque se a opção de número de colunas está com o número 36. Clique OK e pronto! Seu filme será convertido para VR.

## Criando panoramas

Criar um panorama é um processo semelhante: você começa com fotos de um ambiente externo ou imagens captadas por uma câmera de vídeo, converte-as para filme QuickTime e faz o seu VR. A vantagem desse processo é que ele dispensa o "stitching" (costura), o processo de ▶

Internet Explorer. A nova opção Fast Start mostra o começo de filmes em páginas da Web de forma quase instantânea.

### QuickTime VR 2.1

Para passear por ambientes em realidade virtual. A nova versão inclui o Fast Start pela Internet, colocação de links de URLs em objetos e melhor qualidade de imagem.

### QuickDraw 3D 1.5.4

Permite incorporar objetos 3D em filmes QT. Só para Power Macs.

### Sound Manager 3.3

Fornece suporte para gravação e playback de áudio, incorporando mixagem em tempo real e conversão de infinitos canais de áudio.

### MPEG Extension 1.0.2

Permite rodar filmes MPEG-1 sem necessidade de placa de hardware. Só para Power Macs.

### QuickTime Instruments

Inclui novos timbres de instrumentos criados pela Roland para tocar arquivos MIDI.

No PC, o QuickTime 3.0 não substitui totalmente o QuickTime for Windows 2.1.2. As duas versões podem ficar instaladas em uma mesma máquina. Isso foi feito para evitar incompatibilidades com programas antigos, que continuarão utilizando o QT 2.1.2.

Para abrir um filme AVI no Mac utilizando o QuickTime 3, ele precisa estar comprimido com o codec Cinepak. Se não estiver, tudo o que você vai ver é uma tela em branco.

Se isso acontecer, você vai precisar de uma extensão chamada Microsoft Compressors for the Macintosh, disponível em ftp://ftp.microsoft.com/developr/drg/Multimedia/Jumpstart/VfW11-Mac.

A implementação do formato DV no QuickTime por si só já seria motivo de agitação do mercado. Esse formato está se alastrando pelo mercado, ocupando o espaço do HI-8, do Super VHS e até do Betacam.

A Apple deverá lançar ainda este ano um Mac com uma interface FireWire, que poderá exibir e editar um arquivo de vídeo transferido digitalmente de uma câmera DV, mesmo sem usar placa dedicada.

O QT 3.0 traz ainda outra inovação de peso: melhorias na arquitetura de software permitirão que aplicativos e placas aceleradoras baseadas em QT trabalhem com efeitos visuais de modo padronizado, numa linguagem comum, sem precisar perder tempo ou esforço recorrendo a códigos de programação mais complexos.

O usuário terá em pouco tempo mais opções para trabalhar com efeitos em tempo real.

A nova versão do QT define um modo padrão para descrever efeitos visuais, construído a partir de um formato de recipiente de dados chamado QuickTime Atom, assegurando a capacidade de descrição de qualquer tipo de efeito existente ou que venha a ser criado.

A padronização de procedimentos garante um meio comum de comunicação entre software e hardware acelerador capaz de incorporar os efeitos descritos. Além disso, vem embutido no QT 3.0 um set completo de mais de 150 efeitos visuais comuns, que incluem SMPTE wipes, diversos tipos de transições, chromakeying e ajustes de cor. Ele também fornece suporte para renders baseados tanto em hardware como software, novamente facilitando o trabalho de programas e placas aceleradoras.

Há a expectativa de que o mercado das placas de vídeo dual-codec, com dois streams de vídeo, também será afetado com a chegada do QT 3.0. Ele se beneficiará das melhorias referentes à parte de efeitos visuais e também de outras relacionadas com o suporte para múltiplos canais de vídeo simultâneos.

Muitos dos novos recursos do QT não aparecerão de imediato, já que dependem de sua implementação nos aplicativos pelos seus respectivos desenvolvedores. É o caso da capacidade de captura dinâmica de mídia em arquivos seqüenciais de 2 Gb.

Por essas e outras, ainda é cedo para avaliar toda a repercussão do novo QT no mercado de vídeo profissional, mas já deu para perceber que ele vai fazer diferença, isso vai.

**JOÃO VELHO**

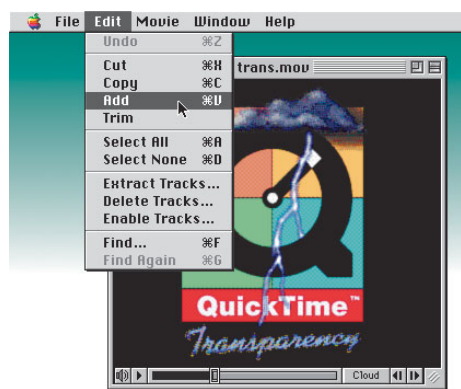
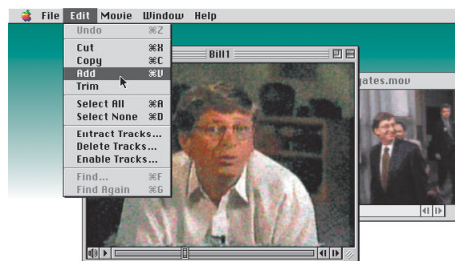
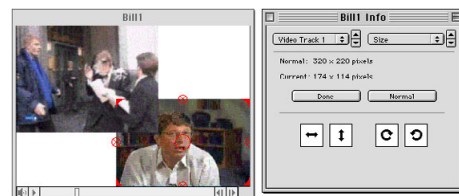
# QuickTime VR (continuação)

emendar várias fotos pelas bordas.
Uma boa opção para quem quer fazer panoramas em VR é o programa PhotoVista, da LivePicture. Ele tem uma função de stitching automático que junta as imagens e ainda traz filtros para acomodar as imagens de acordo com a câmera que foi utilizada para bater as fotos. No exemplo à direita, foram usadas duas fotos em formato panorâmico.
Mas a ferramenta profissional para quem mexe com VR é o QuickTime VR Authoring Studio, da Apple. Com ele é possível controlar praticamente todas as possibilidades e variáveis do formato VR. Você pode criar filmes multinodes (com pontos de passagem para outros filmes VR) e até links de URL embutidos.

# botando a mão no movie

Chamar um QuickTime Movie de filminho é subestimar o trabalho que a Apple teve para encaixar tudo quanto é formato de mídia dentro do QT 3.0. Segundo a Apple, um QuickTime Movie é um "container", isto é, um veículo para informações em forma de vídeo, áudio, texto etc.
Então, vamos pôr a mão na massa e aproveitar os novos recursos do QuickTime 3.0.

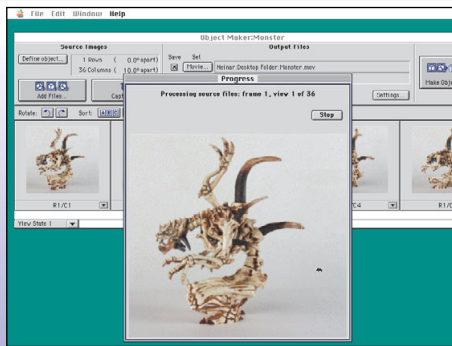
## vídeo

Para começar, uma edição simples de filme. Pegue dois filmes QuickTime. Selecione a cena que você quer copiar do primeiro movendo a barra do QuickTime com o botão Shift apertado. Copie (⌘-C) a seleção, clique no segundo filme e mova o botão da barra até um frame antes de onde você quer colar a cena copiada. Dê ⌘-V e pronto, você montou seu novo filme.

Para selecionar precisamente uma seção de um filme, você pode usar os botões de avanço à direita da barra do QuickTime ou as teclas de setas enquanto segura o Shift. Para aumentar ainda mais a precisão, deixe aberta a janela de Get Info do programa, com o menu da direita na opção Time. Aí você pode controlar sua seleção em centésimos de segundos.
Para deletar tudo menos a parte selecionada de um filme, segure Option e escolha Trim, no menu Edit. Você pode também substituir uma parte selecionada de um filme por uma cena que você copiou de outro. Segure a tecla Shift e escolha Replace no menu Edit.
Qualquer trilha visível de QuickTime (filme, animação, texto) pode ser movida, escalada, flipada, entortada ou girada na janela de vídeo. Isso é útil quando você precisa combinar filmes de tamanhos diferentes, textos e objetos 3D. Você pode, por exemplo, colocar dois filmes rodando lado a lado. Pegue dois filmes do mesmo tamanho e com o mesmo tempo de duração. Selecione um deles (⌘-A) e dê Copy (⌘-C). Selecione o outro filme, aperte Option, vá ao menu Edit e escolha o comando Add:

Você passa a ter os dois filmes no mesmo arquivo, um sobre o outro. Para verificar isso, mude um pouco a composição, fazendo o seguinte: vá ao menu Movie e escolha Get Info. No menu da esquerda, escolha a opção Video Track e, no menu da direita, escolha Size:

Clique em Adjust e veja como aparecem guias no filme. Se você deslocar certinho o filme para a esquerda ou para a direita, seu QuickTime ficará mais largo e os dois filmes vão poder rodar simultaneamente, lado a lado:

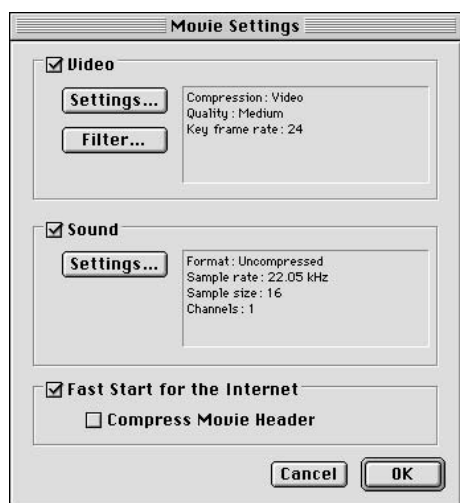
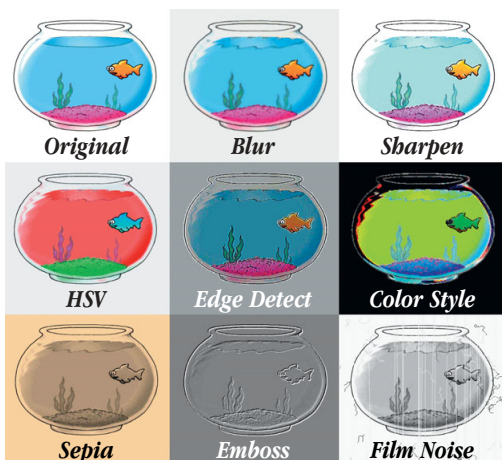
Experimente o mesmo truque com composições diferentes:

## filtros

Uma grande inovação do QT3 são os seus filtros de vídeo embutidos. Para aplicá-los em um filme, basta escolher Export to QuickTime Movie no menu File e clicar no botão Filter:

O VR do monstro acima foi feito com uma câmera com back digital (sensor digital no lugar do filme). O Authoring Studio foi usado para gerar o VR a partir das imagens (à direita). A câmera foi fornecida pela Phase One, empresa que está trazendo para o Brasil equipamentos e programas para a produção profissional de QuickTime VR. Um de seus principais produtos é a QuickTime VR Turntable, uma mesa totalmente automatizada para produção de objetos VR, que custa US$3.000.

O próprio Mac se encarrega de rodar a mesa com o objeto, acionar a câmera e montar o filme QuickTime VR.
O suporte técnico de QuickTime VR da Phase One no Brasil é feito pela Usina de Imagens.

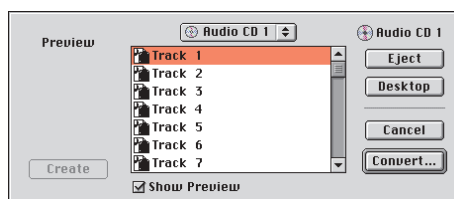
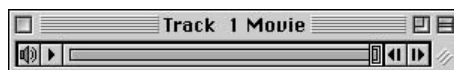
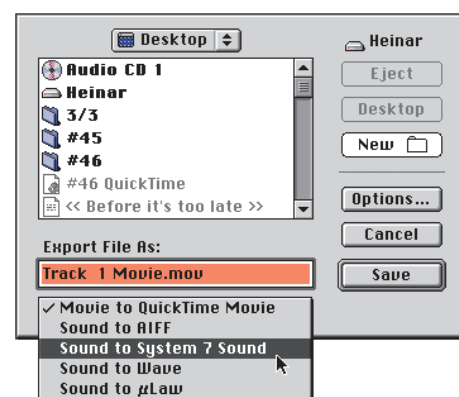
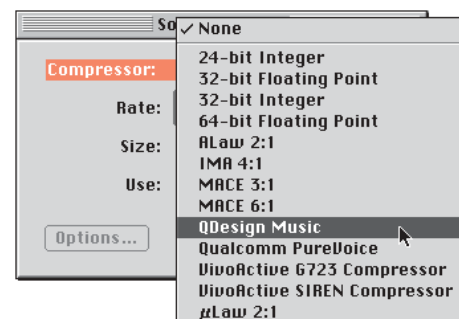
## Para saber mais

**Make Object/Make Panorama:**
www.apple.com/quicktime/dev/tool.html
**PhotoVista:** www.livepicture.com
**Usina de Imagens:** (011) 262-4003

Aí você vai poder escolher o efeito que quer dar em seu filme. Veja alguns deles:

- **Blur -** Borra o foco da imagem.
- **Sharpen -** Melhora o foco da imagem.
- **Emboss -** Dá relevo à imagem, deslocando-a e transformando-a em preto e branco.
- **Film Noise -** Gera defeitos como poeira e “fios de cabelo”, deixando a imagem com aspecto de filme velho.
- **HSV Balance -** Altera os valores de tonalidade, saturação e brilho.

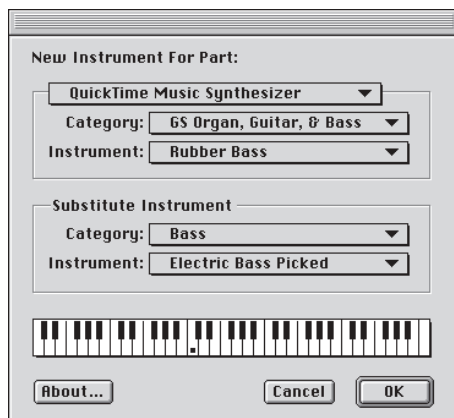
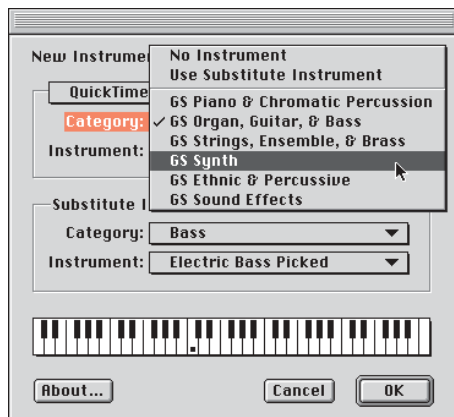
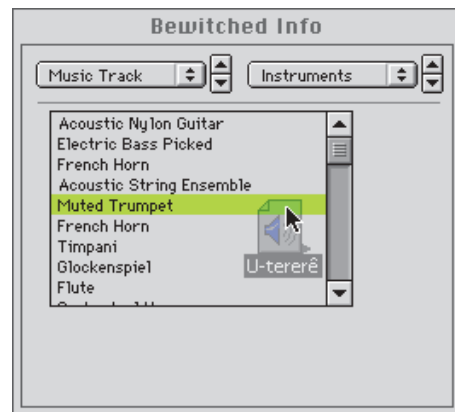
## animação

Coloque numa pasta vários PICTs numerados: Picture1, Picture2, Picture3 e assim por diante. Escolha Open Image Sequence no MoviePlayer e *presto!* Um desenho animado em QuickTime, prontinho. Morra de inveja, Walt Disney.
É possível até importar GIFs animados e desenhos feitos em PC nos formatos Fli e FLC.

## áudio

Abra uma faixa de CD de áudio:

A faixa é automaticamente convertida em Audio Track de QuickTime e salva no seu disco rígido:

No menu Export você pode converter a trilha para uma grande variedade de formatos diferentes, com variados graus de compressão, até dez vezes menor que o tamanho original.
O QT3 traz dois novos formatos de compressão importantes. Um é o QDesign, desenvolvido

pela empresa homônima para compressão de música com qualidade de CD. O outro é o PureVoice, da Qualcomm, para transmissão de voz pela Internet com qualidade telefônica.

Adicionar uma trilha de áudio em seu filme é simples. Copie a trilha e escolha Add (menu Edit com Option apertado). Uma boa dica é deixar a janela de Get Info aberta no menu Size na hora de copiar a trilha. Ela mostra a duração da seleção; assim, você pode copiar uma trilha de áudio do tamanho exato do seu filme. O mesmo pode ser feito com trilhas MIDI.

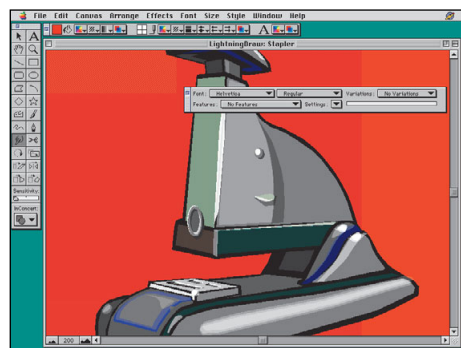
# brincando com sons

O QuickTime Instruments tem timbres compatíveis com o novo formato General MIDI, que elimina um pau bem conhecido: aquela irritante troca acidental de timbres que ocorre quando você toca a música em outro computador. Além disso, traz novos instrumentos no formato GS, licenciados da Roland. Além de serem mais ricos e encorpados que os sons originais do QuickTime, eles permitem maior uniformidade em diferentes equipamentos.
Para começar a brincar, você vai precisar de alguns arquivos MIDI. Eles existem aos montes na Internet, em sites como o MidiFarm, www.midifarm.com. Baixe alguns arquivos MIDI quaisquer para o seu disco. Agora abra o MoviePlayer e escolha Import no menu File. O arquivo MIDI será convertido para QuickTime Movie. Vá até o menu Movie e escolha Get Info. Mude o menu da esquerda para Music Track e o da direita para Instruments. Você vai ver o nome de todos os instrumentos utilizados na música. Dê dois cliques no nome de um instrumento. Vai aparecer o pianinho do sintetizador do QuickTime:

Você pode zoar com a sonoridade da música, trocando os instrumentos para outros que não tenham nada a ver (abaixo), aprimorá-la com instrumentos mais precisos, ou mesmo desativá-los optando por No Instrument:

E você pode criar seu próprio instrumento QuickTime. Experimente arrastar um sample (qualquer som curto no formato System Sound) para a janela de instrumentos do Info do MoviePlayer:

## mexendo na letra

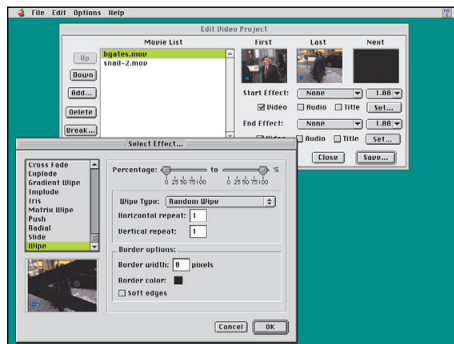
Adicionar legendas em um filme QuickTime é simples como dar Copy e Paste. Na verdade, é exatamente isso que você precisa fazer. Copie um texto de um programa tipo SimpleText e cole no MoviePlayer com o comando Add. A trilha de texto vai aparecer embaixo do filme, mantendo as características (estilo, fonte e tamanho) do texto original.
Se você selecionar uma parte do filme e escolher o comando Add Scaled (segurando Option e Shift antes de ir ao menu Edit), o texto irá aparecer durante toda a duração da seleção.
Uma aplicação bem divertida de texto no QuickTime é o karaokê. Você pode encontrar arquivos .kar em sites de MIDI ou em sites especializados em karaokê, como o Computer Karaoke Home Page, www.teleport.com/~labrat/Karaoke.shtml. Os arquivos karaokê são arquivos MIDI contendo uma trilha de texto, compatíveis com o QuickTime. Quando você toca um arquivo .kar, a letra da música aparece na janela, acompanhando a melodia.
Com o QuickTime novo, além de poder ler esses arquivos, você pode alterar o texto do karaokê e controlar o tempo em que as legendas permanecem na tela. É um pouco complicado, mas vale a pena. Importe os arquivos .kar para o MoviePlayer. Na janela Import, você verá um botão Options que permite alterar as características do texto, como a cor da fonte e a cor do fundo. Também dá para centralizar o texto ou justificar à esquerda ou à direita. Há ainda a opção de anti-alias no texto, o que é bonito mas não é recomendável, pois, dependendo do modelo de Mac, o texto fica lerdo e atrasado em relação à música. Clique OK e pronto!

# Programas compatíveis

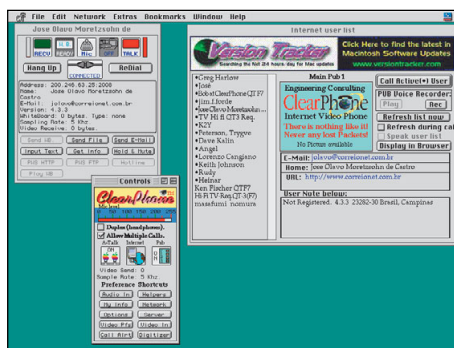
Nem bem foi lançado e já estão começando a aparecer programas que tiram proveito das novas funções do QuickTime 3. Como é comum, os primeiros a tirar partido das inovações são os pequenos desenvolvedores de shareware, mas não deverá demorar muito para os grandes softwares de áudio, vídeo e multimídia serem atualizados para o QT3. A Macromedia, por exemplo, já anunciou que irá lançar um plug-in para Director capaz de converter projetos feitos no programa para QT3.

## LightningDraw/Web

O LightningDraw/Web, da Lari Software, é um programa de ilustração vetorial que já foi o primeiro para a tecnologia QuickDraw GX. Quando a Apple descontinuou o GX, a Lari não perdeu o rebolado e imediatamente reposicionou seu produto como software de ilustração para a Web, salvando desenhos em GIF e JPEG. Agora o LightningDraw também salva em formato QT3D, produzindo arquivos minúsculos para download rápido pela Web. Ele tem as ferramentas tradicionais de programas como Illustrator e FreeHand, mas traz também uma mãozinha que permite arrastar curvas. Outra novidade é a possibilidade de fazer desenhos vetoriais transparentes. Para mostrar o pioneirismo do LightninDraw, basta lembrar que somente em sua versão 8.0 é que o FreeHand implementou essas duas funções. Uma versão com uso limitado por 30 dias do LightningDraw está disponível no site da empresa. A taxa de registro é de R$ 99.

A Lari agora está preparando um programa que promete ser um sério concorrente do Macromedia Flash. O Electrifier Pro utilizará os recursos do QT3 para criar animações com efeitos de transição, streaming e links embutidos de URL. Segundo a empresa, uma animação que ocuparia 1Mb em GIF animado ocupará apenas 42 K quando feita no Electrifier Pro.

## MyVidEditor

Outro shareware fundamental para quem quer conhecer os poderes do QT3 é o MyVidEditor, programa que permite capturar e editar vídeo utilizando os efeitos de transição do QuickTime 3. O MyVidEditor vem acompanhado do MyVidCap, um programa de captura de vídeo que nada mais é que uma versão melhorada do Apple Video System e permite captar imagens de TVs, câmeras de vídeo e videocassetes em Macs com placas AV. Sua principal vantagem é utilizar os compressores do QT3, incluindo o poderoso codec da Sorenson.

Já o editor de vídeo tem uma interface um tanto estranha, mas até agora é o único programa capaz de utilizar os efeitos de transição embutidos no novo QuickTime. Com ele você consegue fazer transições com efeitos como wipe, cross fade, iris, explosion e outros, que até hoje só eram possíveis ser obtidos em programas como Adobe Premiere ou After Effects. Agora estão embutidos no sistema.

## ClearPhone

O ClearPhone, da empresa homônima, é um programa de teleconferência que usa o sistema de compressão PureVoice da Qualcomm, licenciado pela Apple. O resultado é assombroso. Em vez da tradicional voz de walkie-talkie comum nesse tipo de programa, o ClearPhone tem uma resolução sonora muito boa, próxima à obtida em um telefone.

E isso é só o começo. Ainda existem muitas capacidades escondidas no QuickTime, prontas para que desenvolvedores arrojados as peguem e transformem em novos e criativos programas. Os hotspots, por exemplo, que são pontos em filmes que, quando clicados, desencadeiam ações, como abrir o browser em uma URL, mandar um email ou abrir outro filme.

Dá pano pra manga.

A própria Apple já deu a dica de que pretende transformar o QuickTime Media Layer em uma mídia interativa, fundindo os conceitos de filme e multimídia em uma coisa só. **M**

**Lari:** www.larisoftware.com

**MyVidEditor:** www.cadvision.com/ASC/MVEMVC.htm

**ClearPhone:** www.clearphone.com

**ALE MORAES**
*É torcedor da Apple.*
**Colaborou Heinar Maracy*

## fique ligado

• ***Sprite:*** *vinheta ou personagem animado por meio de deslocamento sobre um fundo.*

• ***Frame:*** *cada uma das imagens paradas que, em seqüência, formam um vídeo.*

• ***Frame rate:*** *quantidade de imagens de vídeo exibidas por segundo. Quanto maior, mais fluido o movimento e maior o arquivo resultante. O normal em filmes QT são 15 frames por segundo; em cinema, 24; em televisão, 30.*

• ***Qualidade broadcast:*** *imagem com frame rate, resolução e gama de cores compatíveis com transmissão de TV. Vídeo digital com qualidade broadcast exige enormes quantidades de memória de armazenamento e muita capacidade gráfica.*

• ***Compressão:*** *método para eliminar seletivamente (na gravação) e restaurar (na leitura) parte da informação de áudio e vídeo, a fim de que o arquivo ocupe menos espaço na memória e fique mais fácil de transmitir. A compressão pode ser ajustada para gerar arquivos menores com maiores perdas de qualidade ou arquivos maiores com menores perdas de qualidade.*

• ***Codec:*** *fórmula padronizada para comprimir e descomprimir informação de áudio ou vídeo num determinado formato.*

• ***Edição não-linear:*** *edição de trilhas gravadas digitalmente em disco, em oposição à edição linear, que é a composição seqüencial a partir de fitas.*

• ***Wintel:*** *PC com Windows e chip Intel.*

# Janelas Pop-Up

O Mac OS 8.1 introduz alguns novos atalhos de teclado para manipular janelas pop-up abertas. Eles são:
⌘-Shift-W: em vez de transformar uma janela pop-up em uma aba na parte de baixo da tela (como o ⌘-W), esse comando faz com que ela feche totalmente, voltando para a pasta onde estava.
⌘-Option-Shift-W: fecha todas as janelas abertas, além de acabar com todas as abas que estão no Desktop.

# Atalhos no Quark

O QuarkXPress permite acionar algumas funções usando o teclado expandido:

| Função | Tecla |
|---|---|
| Undo | F1 |
| Cut | F2 |
| Copy | F3 |
| Paste | F4 |
| Bring to Front | F5 |
| Lock/Unlock | F6 |
| Hide/Show Guides | F7 |
| Hide/Show Tools | F8 |
| Hide/Show Measurements | F9 |
| Hide/Show Document Layout | F10 |
| Hide/Show Style Sheets | F11 |
| Hide/Show Colors | F12 |

**MARCEL SATORU KIKUCHI**
Poços de Caldas/MG
ffwd@gatnet.com.br

# Falso Startup

Startup Items são bem úteis, mas algumas vezes seria bom ter uma escolha entre rodá-los ou não após o startup. Eis uma maneira simples de ter essa opção.
Crie uma nova pasta no Desktop (⌘-N), faça um alias dela, coloque este alias na pasta Startup Items (dentro do System Folder) e jogue a pasta original no lixo.
Agora, toda vez que você ligar seu Mac, vai aparecer uma caixa de diálogo dizendo que o arquivo original ligado ao alias não pode ser encontrado. Esta caixa de diálogo possui um botão OK e um botão Cancel. Clique OK para rodar os outros itens de startup, ou Cancel para evitar que esses itens sejam carregados.

**SERGIO P. BARROZO NETTO**
Rio de Janeiro/RJ
sergiobn@iis.com.br

# Segredos do Photoshop

Se você segurar determinadas teclas enquanto abrir o Photoshop, poderá fazer alguns truques. Veja a lista:

| Teclas | Função |
|---|---|
| ⌘ + Option | Abrir a caixa de diálogo Select Plug-ins; mantendo pressionadas essas teclas, aparecerá a caixa de diálogo Scratch Disk Preferences, onde você pode escolher seu scratch disk. |
| Option | Abrir a caixa Open File. |
| ⌘ | Verificar se os plug-ins estão presentes. |
| Shift | Desabilitar o Adobe Type Reunion. |

# Internet x AppleTalk

Se você se conecta à Internet em um Mac com apenas uma porta serial (como um PowerBook, por exemplo) já deve ter passado pelo problema de, ao tenter uma conexão, não ter sucesso porque a porta estava sendo utilizada pelo AppleTalk. Você pode tentar desligar o AppleTalk, mas às vezes isso não funciona e o Mac precisa ser restartado para liberar a porta. Qual a saída? Vá ao painel AppleTalk e mude o protocolo de rede para outra porta (InfraRed, no caso de PowerBooks). Quando terminar sua conexão e quiser imprimir ou entrar em rede, volte o AppleTalk para a porta original.

*Jogue seu AppleTalk pra escanteio*

# O Mac OS do McGyver

Na edição passada, na matéria sobre o Mac OS 8.1, dissemos que é possível instalar o novo sistema corretamente sem precisar de um drive externo, mas que isso era só para os mais corajosos. Aqui vão dez passos para instalar o sistema 8.1 (com formatação para HFS+) com apenas um disquete e um CD do Mac OS 8.

**1** Faça um download do Disk Tools do 8.1 e copie-o para um disquete (dica: use o Disk Copy 6.1).
**2** Ligue o seu Mac com o disquete que você acabou de copiar no drive.
**3** Reformate o seu HD com o HD Setup que está no Disk Tools, criando uma partição "Mac OS Standard" (HFS) com no mínimo 150 megabytes. Faça outra partição "Mac OS Extended" (HFS+).
**4** Instale o Mac OS 8 na partição "Mac OS Standard".
**5** Ligue o seu Macintosh com o novo sistema instalado.
**6** Copie (ou baixe da Internet) o update do 8.1.
**7** Atualize o seu sistema para Mac OS 8.1 e restarte.
**8** Instale o Mac OS 8 e o 8.1 na partição "Mac OS Extended" (HFS+).
**9** Escolha a partição "Mac OS Extended" (HFS+) como disco de Startup e restarte.
**10** Você pode apagar a partição original do "Mac OS Standard" (HFS), usando o "Erase Disk..." no menu Special, e escolher o particionamento que quiser, "Mac OS Standard" ou "Mac OS Extended".

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da *MACMANIA*.

# Scanners

por LUIZ FERNANDO D. DIAS

A cada dia que passa, fica menor a diferença entre os equipamentos de milhares de dólares e os equipamentos com preços populares. Há alguns anos, havia duas tecnologias distintas de scanners evoluindo paralelamente. De um lado, scanners de baixa resolução, de três passagens (uma para o vermelho, uma para o verde e uma para o azul). Do outro, scanners com alta resolução, flatbeds ou cilíndricos. Hoje essas tecnologias estão convergindo, resultado da popularização desses aparelhos, antes restritos a bureaus de DTP, mas que são cada vez mais procurados por usuários domésticos. A tendência é que a diferença entre scanners profissionais e domésticos fique centrada na produtividade, tanto em relação à velocidade quanto à facilidade de uso dos softwares e à capacidade de automatização das tarefas.
Para nosso teste de scanners "populares", escolhemos três modelos disponíveis hoje no mercado brasileiro: Epson Expression 636, Microtek V300 e Agfa SnapScan 310.

## O HARDWARE

O SnapScan 310 é o scanner que apresentou melhor leitura de cores, com profundidade de 30 bits (bilhões de cores) e resolução ótica de 600 x 300 dpi. A resolução interpolada vai até 9600 dpi, como nos outros dois modelos. Entre os modelos testados, esse foi considerado o de melhor design e acabamento, e o mais bem construído. Além disso, ele apresenta uma "régua" interna nas laterais do vidro, que permite um rápido posicionamento da imagem. Tem uma trava do carro de leitura muito bem posicionada na parte inferior. Tanto o ScanMaker V300 quanto o Expression 636 têm leitura de cores de 24 bits (milhões de cores), só que o Expression tem uma resolução ótica de 600 x 600, superando os demais. Ele apresenta um design simples, com travamento do carro também bem posicionado, mas com dois pecados: a chave de ligar parece ter sido tirada de um antigo instrumento de teste, e girar a chave de configuração SCSI exige uma chave de fenda. O Microtek também tem uma chave de destravamento ao lado do plug de força, parecendo mais um seletor de voltagem.
O scanner menos barulhento é o SnapScan. Você nem percebe que ele está funcionando.

## O SOFTWARE

Tanto o Scanmaker como o SnapScan vêm com o ColorIt, um programa de edição de imagens que lembra de longe o Photoshop, e uma versão light do programa de OCR OmniPage. O modelo da Agfa também traz o PaperPort, para catalogar imagens. Para captura de imagem a partir de um programa, todos oferecem somente plug-ins para Photoshop. O SnapScan tem, além do plug-in, um software proprietário que permite fazer batch scans (escanear várias imagens de uma vez). Todos os plug-ins se comportam muito bem.
O FotoLook, do SnapScan, é o que apresenta melhor facilidade de trabalho, mas em contrapartida fica muito a dever em funções mais avançadas, como controle preciso da cor.
Tanto o ScanMaker (plug-in do ScanMaker V300) quanto o TWAIN (plug-in para o Expression) têm um controle mais avançado para ajustar as cores em modo preview, sendo os ajustes aplicados durante o scan. A vantagem de corrigir as cores no scan é que menos correção de cores é necessária depois no Photoshop, evitando a degradação dos detalhes.
Você precisa decidir o que é mais importante: facilidade de uso ou controle preciso.
O destaque dentre os softwares vai para o Expression, que permite calibração de entrada e saída, podendo escanear diretamente em CMYK com a devida calibração da imagem incluída. Todos os softwares apresentam funções de Unsharp (controle de foco), Descreen (eliminação de retícula), curvas de brilho e contraste e calibração de balanço de cores. Os controles podem se auto-reajustar toda vez que o scanner recebe um original novo. O Descreen é uma função particularmente importante, que desfoca ligeiramente o scanner ao captar fotos reticuladas de revistas, eliminando os moirés que surgiriam no processo normal.

Fotos Hans Georg

## Amostras de scans a 300 dpi

Scanner cilíndrico profissional

Epson Expression

Microtek ScanMaker

Agfa SnapScan 310

Fizemos testes de velocidade para os três modelos. Todos os tempos foram medidos tomando como base o scan integral de uma página tamanho A4, colorida, a 300 dpi, com aplicação de um pequeno Unsharp. No SnapScan, o Unsharp é ajustável; foi utilizado o 100%.

| | SnapScan | ScanMaker | Expression |
|---|---|---|---|
| ***Preview*** | *5 s* | *20 s* | *15 s* |
| ***Scan*** | *200 s* | *183 s* | *170 s* |

A maior surpresa do teste é o tempo de preview incrivelmente rápido do SnapScan. O SnapScan é também o que tem a captura de cores mais próxima da realidade, mas perde em resolução. Em visão de 100% a imagem já tem a aparência de um scan interpolado, mesmo a 300 dpi, coisa que não acontece com os outros dois modelos. A imagem do Microtek também apresenta boas cores, perdendo em nitidez.

O scanner de melhor qualidade geral é o Expression, que, mesmo sendo inferior em saturação de cores, nos outros aspectos se sobressai. Com um pouco de dedicação, o Expression apresenta resultados muito bons, graças ao seu

## Fique ligado

***Flatbed:*** *scanner plano, como os modelos de mesa testados neste artigo.*
***Cilíndrico:*** *scanner profissional em que o original é preso num cilindro rotativo de acrílico que gira a alta velocidade.*
***Driver:*** *software usado para controlar o scanner. Pode ser um plug-in de Photoshop, uma XTension de QuarkXPress ou um programa separado.*
***Resolução ótica:*** *resolução verdadeira do sensor do scanner. Pode ser maior na vertical que na horizontal.*
***Interpolação:*** *cálculo matemático usado para alterar o tamanho da imagem.*
***Resolução interpolada:*** *resolução "falsa" que o driver do scanner pode obter interpolando a imagem escaneada.*
***Trava:*** *os scanners planos têm uma trava para prender o mecanismo de leitura durante o transporte.*
***OCR:*** *software que extrai o texto de uma página escaneada.*
***Moiré:*** *manchas que aparecem na imagem devido à interferência entre a retícula de impressão e o sensor do scanner.*

## Amostras ampliadas a 72 dpi

Scanner cilíndrico profissional

Epson Expression

Microtek ScanMaker

Agfa SnapScan 310

software de calibração simples mas eficaz. Porém, nos demais recursos, os scanners mais baratos são bem próximos ao Expression. Somente a resolução ótica maior justifica a diferença de preço. A Epson poderia formar uma combinação imbatível se juntasse a esse scanner o software da sua versão profissional, o SilverFast, muito superior em cores e velocidade.

**LUIZ FERNANDO D. DIAS**
*Trabalha na Ciclo Graphics.*
luiz@ciclo.com

## Ficha técnica

| | Epson Expression 636 | Microtek ScanMaker V300 | Agfa SnapScan 310 |
|---|---|---|---|
| **Preço** | R$ 1.800 | R$ 359 | R$ 380 |
| **Garantia** | 1 ano | 1 ano | 1 ano |
| **Resolução ótica** | 600 dpi | 300 dpi | 300 dpi |
| **Resolução interpolada** | 9600 dpi | 9600 dpi | 9600 dpi |
| **Profundidade de cores** | 24 bits | 24 bits | 30 bits |
| **Software (bundle)** | Presto! PageManager LE, Claris Home Page, Adobe Photoshop 3.0 | Microtek ScanWizard, MicroFrontier Color It!, Caere OmniPage, Adobe Acrobat Reader | Color It!, PaperPort, Acrobat Reader, FotoSnap, FotoLook |
| **Software de digitalização** | ScanMaker | FotoLook | TWAIN |
| **OCR** | TextBridge Pro 96 | Caere OmniPage Limited Edition | PaperPort |
| **Telefone** | (011) 0800-550535 | (011) 811-5936 | (011) 5188-6432 |

# http://www.boatos.com

## Sites com rumores sobre a Apple não faltam na Web

O mercado Mac tem uma característica muito peculiar. Apesar de relativamente pequeno em relação ao mundo Windows, tem uma repercussão desproporcional na mídia em geral. Qualquer mudança na diretoria da Apple, o menor movimento estratégico, uma nova propaganda, um novo lançamento de produto, tudo é motivo para se falar da Apple e fazer previsões sobre o futuro sombrio da empresa.

Na Web, isso se reflete de uma maneira engraçada. Existem dezenas de sites dedicados a escavar e divulgar rumores e boatos sobre o que a Apple pretende fazer nos próximos meses.

Essa é uma tradição no jornalismo de Mac que se exacerbou nos últimos tempos. Até parece que todo empregado que a Apple demitiu resolveu se vingar da empresa montando seu próprio site de boatos.

Todos eles têm suas "fontes exclusivas" dentro da Apple e são alimentados por leitores e espiões espalhados pelo mundo que enviam para os organizadores do site suas dicas e descobertas. Enfim, se você quer saber qual a última empresa que estão falando que vai comprar a Apple (no momento em que este artigo estava sendo escrito, a bola da vez era a Disney) ou qual é o novo e insanamente grande produto que está sendo desenvolvido nos porões de Cupertino, abra seu browser e navegue pelos sites abaixo.

*Se você procura um bom boato, vá ao Rumors*

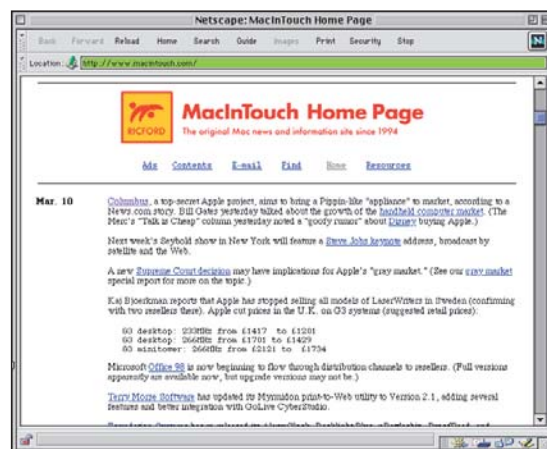
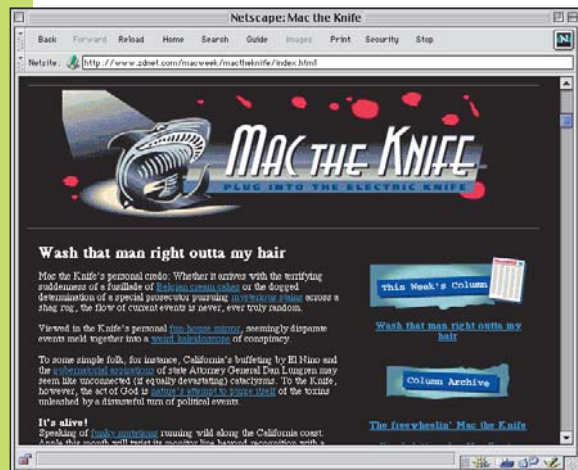
### MACOS RUMORS

www.macosrumors.com

Organizado por Ryan Meader, este com certeza é um dos melhores sites de rumores do momento, atualizado diariamente, às vezes com duas edições diárias. Um bom balanço entre notícias quentes, credibilidade e opiniões pertinentes faz do Rumors uma referência básica para quem quer saber para onde está indo a Apple e ler as últimas fofocas. O site traz esporadicamente algumas resenhas de shareware e tem seções especiais que acompanham o desenvolvimento das novas versões do Rhapsody e do Mac OS.

### APPLE RECON

www.pelagius.cvom/applerecon

Site dedicado a informar os acionistas e investidores em ações da Apple (sim, eles existem), portanto, boa fonte de informações sigilosas. Sigilo, por sinal, é o sobrenome do Recon. Todos os artigos vêm carregados com o jargão de Wall Street, com gírias usadas nos meios financeiros, cheios de entrelinhas e referências a relatórios passados. A impressão que se tem é a de entrar no meio de uma conversa entre espiões ou jogadores de pôquer, onde uma piscada vale tanto quanto uma dúzia de parágrafos. Mesmo assim, traz boas análises estratégicas e conjunturais. Vale pelo que diz e, principalmente, pelo que não diz.

*MacinTouch, notícias quentes todo dia*

*O que esse cara está querendo dizer mesmo?*

### MAC THE KNIFE

www.zdnet.com/macweek/macthe knife/index.html

O pai de todos os sites de boatos. Com um nome parodiado de um personagem de Bertolt Brecht, Mac The Knife é um colunista fantasma da revista MacWeek. Sua coluna é estilosa, escrita com altas doses de bom humor, às vezes incompreensível. Mas as notícias são quentes, principalmente em relação a novos produtos e programas que ainda não chegaram nem a beta. Distribui canequinhas a quem enviar dicas quentes para o site.

### MACINTOUCH

www.macintouch.com

Outro site veterano, coordenado por Ric Ford. Notas curtas diariamente sobre novidades, boatos e lançamentos. Volta e meia traz telas de novos programas e imagens de Macs antes deles serem lançados no mercado.

Ric Ford se notabilizou ano passado por sua Carta Aberta a Steve Jobs, onde acusava o não-CEO de querer acabar com o Mac, como acabou com o Apple II. Um telefonema de quinze minutos de Jobs bastou para fazer o rapaz voltar ao caminho certo. Coisas de quem detém o poder do Campo de Distorção de Realidade.

## WEBINTOSH

www.webintosh.com

O nome é horrível, mas o site é bom. Boatos aqui servem apenas para apimentar uma boa coleção de notícias, resenhas de software e artigos sobre Mac em geral. Volta e meia eles lançam um petardo opinativo sobre como a Apple vai ressurgir das cinzas ou como Steve Jobs estragou tudo de novo. Atualizado várias vezes durante o dia.

*Informações sigilosas para quem tem grana*

## MACNN

www.macnn.com

A CNN do Mac. Uma infinidade de notas diárias sobre lançamentos, updates, notícias diversas e boatos em geral. Atualizado duas vezes por dia, traz uma boa cobertura do mercado Mac, com ênfase em novos produtos.

## AS THE APPLE TURNS

www.infoxczar.com/atat

Já que toda essa história de fofocas, intrigas, boatos e decisões dramáticas que envolvem a Apple parece um novelão de TV, porque não fazer um site que conte tudo isso em forma de episódios de novela? Exemplo: terça, 11:50. Alguém abriu o bico e agora todos estão falando sobre o novo Apple Media Player. Enquanto isso, Steve Jobs se prepara para seu show que será transmitido pela Web e satélites na próxima semana, e a Microsoft continua reclamando que o Departamento de Justiça não fala coisa com coisa. Tudo isso em mais um dramático episódio de "As The Apple Turns". E agora, uma palavra do nosso patrocinador.

*Muita notícia e resenhas de programas*

## SAN JOSE MERCURY NEWS

www.sjmercury.com

Tradicional jornal do Vale do Silício que traz notícias diárias sobre a Apple. Um bom lugar para acompanhar novelas de sucesso como "A Fuga dos Executivos", "O Corte das Cabeças" e "Em Busca do CEO". Foi o primeiro a anunciar a queda de Spindler e a subida de Gil Amelio em 1996. Traz periodicamente avaliações do desempenho da empresa em seus mercados chave.

# Extensões: amigas ou inimigas?

## Aprenda a domar esses bichinhos manhosos

Todas as vezes que você liga o seu Mac, logo após a frase "Welcome To Macintosh" começa a surgir uma porção de pecinhas de quebra-cabeças no seu monitor. Essas peças são os ícones das extensões e painéis de controle (control panels), que são miniprogramas que modificam o sistema operacional e acrescentam funções a ele.
As extensões e os painéis são carregados na memória RAM e começam a funcionar antes mesmo do sistema. Ficam armazenados nas pastas Extensions (Extensões) e Control Panels (Painéis de Controle), no System Folder.

### ESTENDA SEU CONTROLE

Extensões são um mal necessário. É uma maneira fácil para programadores adicionarem recursos e integrarem seus programas ao Mac OS, mas também podem comprometer a estabilidade do sistema.
Uma das principais fontes de problemas no seu Mac é o conflito de extensões, que ocorre quando duas extensões não gostam uma da outra; por exemplo, quando elas tentam usar o mesmo espaço da memória RAM ao mesmo tempo. Por isso a regra de ouro do macmaníaco é: em caso de bomba, restarte com Shift. Pressionando a tecla Shift durante o restart, o sistema abre sem as extensões, possibilitando saber se o problema está em alguma delas.
Aí você vai ter que fazer um trabalho de detetive para descobrir qual das dezenas de extensões está dando pau.
Se você acabou de instalar algum programa, há uma grande chance de que a extensão culpada esteja relacionada a ele. Tire-a da pasta Extensões e restarte o Mac. Se ele funcionar direitinho, você resolveu o problema.

### Medidas de desespero

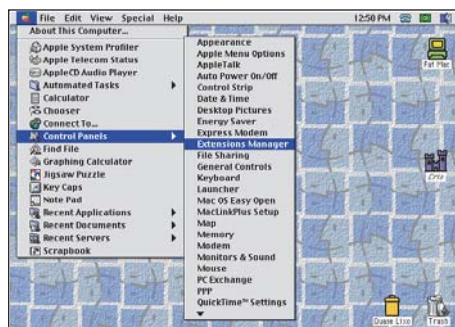
*Se você não tiver a menor idéia do que está causando as bombas, o jeito é ir instalando as extensões aos poucos. Siga este procedimento:*

**1** *Vá até o Extensions Manager e habilite apenas as extensões do Mac OS (set Mac OS All). Restarte.*

**2** *Abra novamente o Extensions Manager e ligue mais algumas das extensões que você normalmente usa (siga sua intuição, ligando aquelas que você tem quase certeza que não dão pau). Restarte.*

**3** *Repita o processo ligando as extensões aos poucos, até seu Mac voltar a apresentar problemas. Com certeza a extensão problemática vai estar entre as últimas que você ligou.*

### DE OLHO NOS PAINÉIS

Os outros itens que são carregados quando você liga o Mac são os painéis de controle. Eles executam funções como acertar a hora do seu Mac (Date & Time), abrir programas (Launcher), ajustar cores do monitor e volume do som (Monitors & Sound), conectar à Internet (Modem, PPP e TCP/IP) etc. Eles sempre carregam imediatamente depois das extensões.
A principal diferença entre extensões e painéis de controle é que um painel pode ser aberto com dois cliques. Se você tentar abrir uma extensão, vai ver uma placa dizendo que isso não pode ser feito, simplesmente porque não há nada que você possa fazer numa extensão, exceto ativá-la e desativá-la. Já os painéis de controle têm interfaces que permitem que o usuário faça alterações em seus parâmetros.
O meio mais fácil de acessar os painéis de controle é pelo menu da Maçã, no canto esquerdo da barra de menu (tela abaixo). Pelo menu você também tem acesso ao painel de controle mais importante de todos, o Extensions Manager (Gerenciador de Extensões).

O Extensions Manager é um painel onde você liga ou desliga as extensões e demais painéis de controle, de acordo com sua necessidade. Basta assinalar no quadradinho com X os itens que você quer que fiquem ativados. Quando você desliga uma extensão no Extensions Manager, ele tira a extensão da pasta Extensions e a coloca em uma outra pasta, a "Extensions (Disabled)" (Extensões Desabilitadas). Os painéis de controle desativados vão para a pasta "Control Panels (Disabled)".
Você pode usar o Extensions Manager para desligar os itens menos essenciais e ganhar um pouco de RAM para poder usar um programa que exija mais memória, ou isolar um conflito desligando uma das extensões conflitantes.
Uma maneira de organizar as suas extensões é criar sets, que são conjuntos de extensões para determinadas funções. Você pode, por exemplo, criar um set só com as extensões necessárias para rodar CD-ROMs e games, outro para acessar a Internet, outro para multimídia etc.
A vantagem de criar sets diferentes é que você terá a certeza de que o seu trabalho não vai ser atrapalhado por um pau causado por alguma extensão que estava ociosa.
O instalador do Mac OS põe no seu Mac uma porção de painéis e extensões básicas para

***Um set para Internet deve incluir no mínimo os control panels Modem, PPP e TCP/IP, além dos Libs do Open Transport***

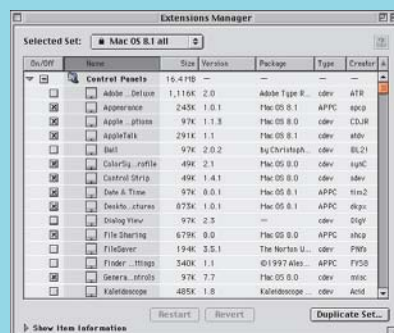
**_Um set para games deve conter as extensões de aceleração de vídeo ATI (nos Macs mais novos) e Apple Game Sprockets (só para certos jogos). Games e CD-ROMs usam QuickTime e QuickDraw 3D e VR_**

**_Um set para Photoshop precisa do driver do scanner (que costuma ficar junto com as extensões), ColorSync (só se for usado) e QuickTime (responsável pelo JPEG)_**

manter a funcionalidade da máquina. No Extensions Manager existem dois sets permanentes ("Mac OS All" e "Mac OS Base"), que ativam só as extensões originais do Mac OS. A partir daí, você pode acrescentar o necessário para formar o set pretendido. Também pode remover os itens do Mac OS de que não precisa: por exemplo, se você não vai usar a síntese de voz do Mac, pode desligar a extensão Speech Manager e o painel de controle Speech. O mesmo vale para todas aquelas extensões com nomes de impressoras que você não possui. **M**

## Tudo no lugar

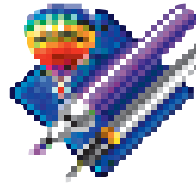
*Você pode usar a função Labels (Etiquetas) do Mac OS para organizar suas extensões e painéis de controle. Siga os passos:*

**1** *Abra o Extensions Manager e selecione o set Mac OS All.*

**2** *Abra a pasta Control Panels e selecione todas as extensões do Mac OS (⌘-A).*

**3** *Vá até Labels (no menu File do Finder ou via Control-clique) e escolha uma cor para destacar os ícones.*

**4** *Repita o processo nas extensões. Volte ao set anterior. Tudo o que pertence ao Mac OS fica fácil de distinguir do resto:*

*Outra dica: não deixe o nome dos seus sets no default ("My Settings"). Tente ser mais objetivo, colocando nomes óbvios como "Games", "Internet" etc.*

# CorelDraw 6.1

Para corrigir alguns bugs e tornar o CorelDraw compatível com o Mac OS 8, a Corel está distribuindo (com preço sugerido de US$ 19.95, nos Estados Unidos) um update para a versão 6.1.

O update vem em CD, e inclui, além do programa, mais de mil cliparts, centenas de templates para anúncios, brochuras, convites, papelaria e também páginas masters compatíveis com a linha de papelaria PaperDirect. Acompanha também, em formato PDF, um guia com noventa páginas explicando tudo sobre o processo de impressão com Desktop Publishing. Só esse livro já valeria o investimento no update, apesar de ser necessária alguma paciência para imprimir todas as páginas.

Instalar o update é muito simples: ele substitui automaticamente a versão anterior pela nova, inclusive preferences, aliases e plug-ins, mantendo tudo como estava na versão 6.0.4.

Além de solucionar alguns bugs da versão anterior (algumas ainda permanecem, como, por exemplo, não fazer cópias de imagens muito complexas), ela incorpora funções e ferramentas para criação de páginas para Web, sendo possível importar e exportar imagens GIF, JPEG e endereçar URL para páginas criadas no CorelDraw.

*Salva-vidas para quem migrou do PC para o Mac*

Outro melhoramento fica por conta do que a Corel chamou de Flash Redraw, que acelera o redesenho de tela, mas não é tão flash quanto o nome sugere. Houve também pequenas mudanças na interface visual do programa, mas somente um usuário assíduo irá notá-las.

Tudo isso tem o seu preço. Como a versão anterior é um papa-memória, é sugerido pelo fabricante que o computador tenha 32 Mb de RAM para rodá-lo, além de 50 Mb livres de disco para instalar o update completo. M

## CORELDRAW 6.1

**Corel:** custserv2@corel.com
**Fax:** (001-613) 761-9176
**Preço:** US$ 19.95

# FreeHand 8

## Para os ilustradores que têm sede de poder

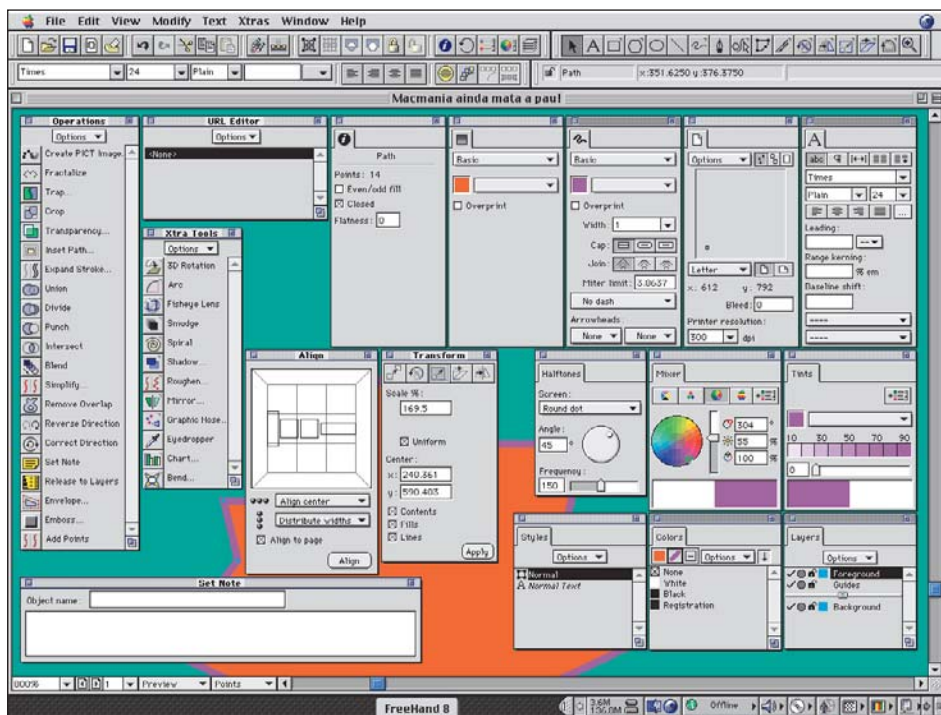
Há um ano e meio, estávamos admirando os recursos sofisticados, porém meio deslocados, que a Macromedia jogou no FreeHand 7. Essa versão, embora madura e competente, tinha um aspecto ligeiramente inacabado e poucas novidades. Para uma porção de aplicações práticas, nem valia o upgrade do 5 para o 7, a despeito do salto no número de versão.

Desta vez não. O programa foi inteiramente revisado e melhoramentos abundam por toda parte, o que naturalmente já esperávamos. Porém, o FreeHand 8 apresenta uma coisa que o 7 não tinha: uma montanha de recursos novos, vários deles totalmente inéditos na concorrência e definitivamente impressionantes.

As reações que o novo FreeHand inspira nos usuários habituais são mistas. Há o deslumbramento (frases típicas: "Nossa, que efeito!", "Ei, enfim lembraram de pôr isso!" e "O que faço com isso tudo?") e rola também uma certa raiva ("Por que já não era assim antes?", "Se eu tivesse isso há uns dois anos..." e, novamente, "O que faço com isso tudo?").

### INTERFACE AMIGÁVEL

É muita coisa a explorar, e no entanto o programa não parece mais complicado do que antes, graças a uma interface nova, muito semelhante às das versões anteriores, porém muito mais flexível.

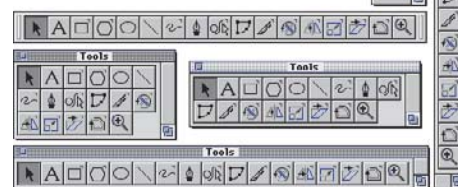
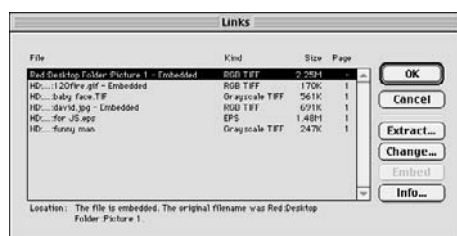
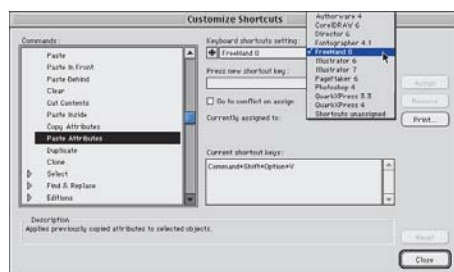
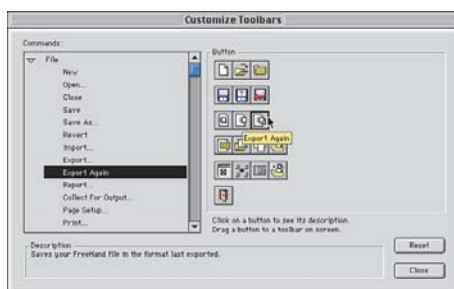
Para que ninguém se sinta deslocado num software tão grande, até os menus são customizáveis. Você pode alterar os atalhos de teclado ao seu bel-prazer. O programa até já vem com sets opcionais de atalhos de teclado que coincidem com os dos softwares gráficos mais usados: Photoshop, Illustrator, QuarkXPress, PageMaker, CorelDraw, Director, Authorware e Fontographer. Pode-se também rearranjar as barras de ferramentas, mudando os botões de ordem e acrescentando ou removendo botões. Além disso tudo, não somos mais obrigados a agüentar a feia e espaçosa Toolbar "estilo Windows" que estreou na versão 7. Qualquer botoneira pode virar palete e vice-versa. Isso, somado às consagradas paletes empilháveis e encaixáveis, significa que o espaço de trabalho na tela é mais bem aproveitado.

*Nossa tradicional tela com todas as paletes para você ver como é bom um monitor grande*

### FEATURES CHAPANTES

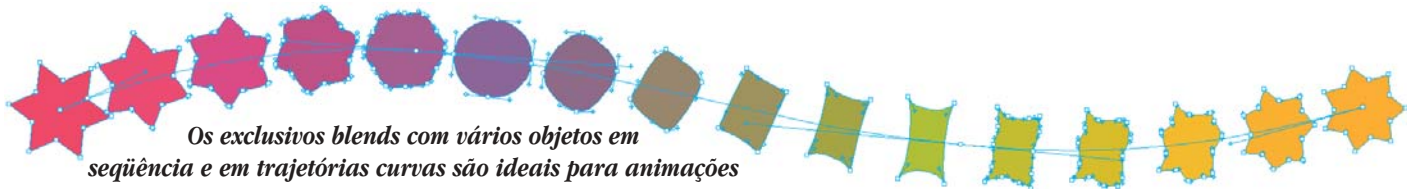
O FreeHand 8 exibe uma complexa redundância de ferramentas que é fruto dos seus constantes redirecionamentos de mercado. Nascido para ilustração e desenho artístico, ele foi reformulado para DTP e para execução de layouts globais de produtos impressos. Agora também serve para a produção de conteúdo para a Web: ele exporta diretamente animações no formato Flash da Macromedia, GIFs e até páginas Web brutas, com HTML e tudo.

É um escopo muito variado, e para a maioria dos novos usuários é interessante não ter que lembrar o tempo todo que se está trabalhando com curvas Bézier e suas limitações inerentes. Com justiça, os features novos que saltam mais à vista no FH8 são aqueles que não evocam a fria natureza geométrica das curvas:

- Os objetos podem ser transparentes! Não é transparência simulada, não: agora é pra valer. Finalmente implementaram isso direito num programa vetorial. Você assinala um objeto como transparente na palete Fill, isso com a mesma facilidade com que aplica cores, e a curva permanece editável. O atributo tem o nome de "Lens Fill", porque uma das opções de transparência transforma o objeto numa "lente" que amplia parte do resto da imagem.
- Após anos de canseira, não é mais requerido fechar uma curva para preenchê-la com cor.
- Existe uma nova ferramenta de edição de curvas a mão livre, chamada Freeform, que lembra muito o Smudge ("dedinho") do Photoshop.

*A mesma palete pode ser reordenada à vontade. Esse tipo de refinamento é o que a gente costuma esperar dos melhores programas de Mac. Só que isso também existe, igualzinho, na versão Windows*

• Uma ferramenta de “espelho” gera reflexões caleidoscópicas cabeludas.
• Há ferramentas novas para gerar relevos convincentes (emboss), sombras, distorções e outros efeitos que parecem mais “em casa” no Photoshop que num programa vetorial.
• Objetos selecionados podem ser instantaneamente transformados de vetores para bitmaps, sem a necessidade de exportar e reimportar.
• Para quem faz animação, uma mão na roda: crie um blend complexo, transforme automaticamente cada etapa do blend em um layer e exporte tudo na forma de um arquivo de animação Flash para enfeitar o seu website.
• Exporte layouts de páginas para a Web na forma de código HTML e seus respectivos GIFs.
• O FreeHand continua sendo o único programa vetorial com uma ferramenta embutida de Autotracing colorido, o único que faz blends entre mais de dois objetos, o único com busca e troca de objetos como se fossem texto e o único cujos documentos podem conter páginas com formatos e orientações diferentes.

***Ferramentas de rastreamento de arquivos põem o FH8 a par com o QuarkXPress***

***Não conhece o FreeHand? Sem problema. Use nele os mesmos atalhos de teclado do seu programa predileto***

***Você pode pôr e tirar botões das paletes via Drag & Drop***

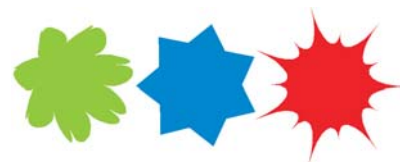
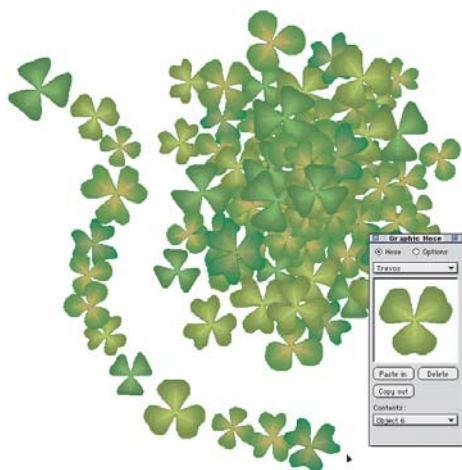
## OLHO NA CONCORRÊNCIA

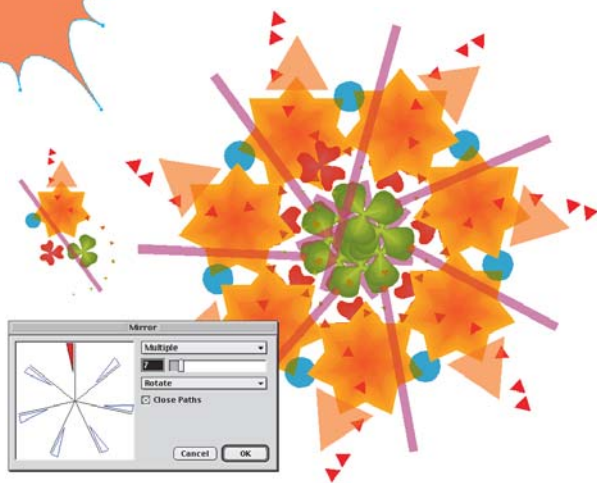
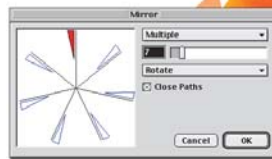
O software ainda inclui minúcias bem-vindas como: visualização de caracteres invisíveis nos textos; conversão de minúsculas em maiúsculas e vice-versa; preview de fontes no menu; um comando específico para reexportar um documento no último formato anteriormente exportado; um comando para salvar e rever determinadas vistas do mesmo documento; folhas de estilos para aplicar em objetos, com possibilidade de importar e editar swatches do Illustrator; suporte a gerenciamento de cores DCS da Kodak; e a lista não acaba mais.
Demonstrando também que a Macromedia presta atenção nos truques da concorrência, ela incorporou descaradamente alguns dos melho-

*Os exclusivos blends com vários objetos em seqüência e em trajetórias curvas são ideais para animações*

# Você viu aqui primeiro

*O que o FreeHand 8 traz de mais chocante*

*Curvas ficam preenchidas sem necessidade de estarem fechadas*

*Objetos soltos podem ser transparentes ou funcionar como lupas sobre áreas da imagem*

*Novos tipos de distorção tiram um pouco a dureza do mundo dos vetores*

*Acabamentos naturais (e EPS gigantescos) podem ser preparados em instantes com o Graphic Hose, inspirado no Painter*

*Belos desenhos cíclicos, gerados com a ferramenta Mirror, prometem ser a nova moda*

res recursos de outros programas. Surgiram dois comandos com clara inspiração no QuarkXPress: Collect for Output e Links (um clone do Picture Usage). Ambos servem para rastrear os objetos embutidos num arquivo (TIFFs, EPS importados etc.). Do Illustrator foi herdada a integração total com o Photoshop, incluindo Drag & Drop direto de um programa para o outro. Foi incluído até um recurso do Painter: um tal de "Graphic Hose" joga na página uma torrente de objetos pré-definidos pelo usuário, exatamente como o Image Hose. Do CorelDraw foram imitados um comando para adicionar pontos a uma curva e o poderoso recurso de dar Rotate, Scale e Skew por meio de alças de controle que aparecem quando se clica no objeto duas vezes. A própria transparência já existia no CorelDraw, mas a Macromedia provoca a rival afirmando que a transparência do FH8 é a primeira "que imprime".

No aspecto do desempenho, o FreeHand 8 mata a pau. Ele precisa de menos RAM para executar funções como o antes frustrante Create PICT, e também ficou significativamente mais rápido. Testes de cronometragem mostram que ele é mais veloz no desenho de tela e carrega bem mais depressa que o Illustrator e o CorelDraw. Isso já acontecia antes, mas o 8 é mais rápido até que as próprias versões anteriores. Os modos de visualização Preview e Keyline agora dispõem de um "Fast Mode" para acelerar trabalhos que envolvem blends pesados, imagens importadas, muito texto etc.

## CONCLUINDO

O FreeHand 8 dá um show e faz notar que o 7, que já não era nenhuma porcaria, foi somente um ensaio. Como demérito, há o fato do FH8 somente existir para Power Macs e não mais para Macs 68k, embora tenha versões idênticas e 100% compatíveis para Windows 95 e NT.

Ele é mais intuitivo? Certamente não. O programa até tenta disfarçar bem, mas você continua sendo obrigado a raciocinar na lógica tortuosa das curvas Bézier para poder desenhar com alguma eficiência sem se perder nas ferramentas.

É mais fácil de usar? Certamente sim. Pelo que acabou de ser dito, parece contradição, mas explica-se. O FreeHand 8 traz na interface revisada um verdadeiro Santo Graal dos megasoftwares: uma "cara" customizável o bastante para que todos os níveis de usuários se sintam satisfeitos, do iniciante ao calejado.

É mais poderoso? Tá brincando. Para ilustradores profissionais, apenas o novo recurso de transparência "que funciona", a velocidade extra e a compatibilidade com outros programas já valem o upgrade. M

**MARIO AV**

*É editor de bitmaps da MACMANIA.*

### FREEHAND 8.0

**Macromedia:** www.macromedia.com
**Preço:** R$ 639
**Magna:** (011) 811-5936
**Pars:** (021) 553-5293

# Photoshop 5.0

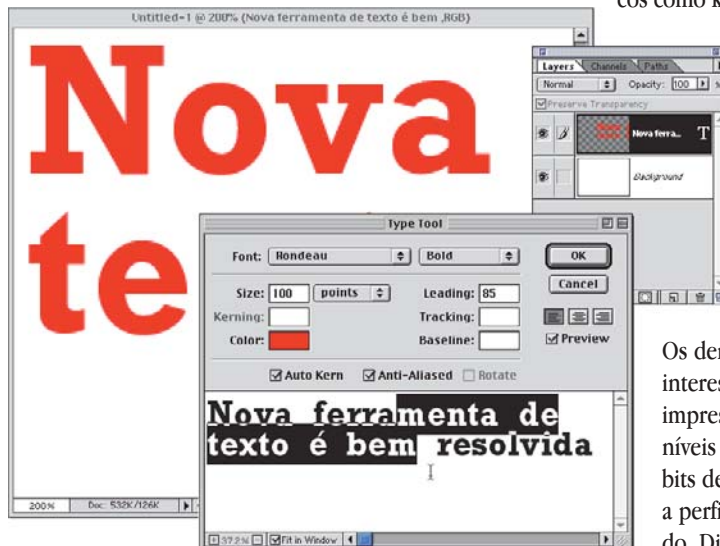
## O peso-pesado da edição de imagens muda pouco, mas muda bem

Você não vai achar nenhuma informação sobre ele no site da Adobe, mas o beta do Photoshop 5 está em estado adiantado. Embora algumas partes dele sejam porções inalteradas do Photoshop 4, já estão lá as novidades que caracterizarão o release final.

O 5 tem poucas mudanças, e isso se encaixa na atual estratégia da Adobe de soltar uma versão nova do programa por ano, em vez de fazer um megalançamento sabe Deus quando. Isso significa mais grana para a Adobe, via updates, e uma curva de aprendizado mais suave para os usuários. É tranqüila a vida de um produto sem concorrentes.

### MÚLTIPLOS UNDOS... ENFIM

A interface do Photoshop 5 é igual à do 4, exceto por um acerto no tom de cinza das ferramentas, uma alteração gratuita e pentelha nos controles deslizantes das paletes e mais mudanças nos menus. Surgiu uma ferramenta nova, o Magnetic Lasso, que funciona como um misto do laço com a varinha mágica. À medida que é arrastado, ele seleciona grupos de pixels com cores semelhantes. A idéia é facilitar os recortes em fotos, mas nem sempre dá certo.
O verdadeiro recurso inovador que deverá garantir o sucesso do produto é a palete History, onde são registradas as ações executadas mais recentemente. Clicando uma ação, a imagem retorna ao seu estado no momento em que ela tinha sido aplicada. Jogando a ação no lixo da palete, ela é anulada. O efeito é o de um "super-Undo", permitindo desfazer ações seletivamente e não apenas em marcha à ré. Você decide a quantidade máxima de ações que a palete pode guardar, mas quanto maior o número, maior a exigência de scratch disk do programa. Se você usar o máximo de 100 ações e abrir muitos layers, vai conseguir encher com scratch um disco de 1 Gb ao editar uma imagem de apenas 30 Mb! Não é por coincidência que a nova versão permite definir até quatro scratch disks. Infelizmente, a exigência de hardware para edição de fotos continua ficando cada vez mais exorbitante e mais semelhante à do vídeo digital.
Outra boa novidade é a reformulação da ferramenta de texto, que até agora era simplesmente uma vergonha, de tão arcaica. A nova ferramenta funciona exatamente como você poderia desejar: cada bloco de texto pode ser editado quantas vezes forem necessárias, ficando num layer próprio cujo nome é formado pelas primeiras palavras da frase. Além disso, atributos tipográficos como kerning e baseline shift foram finalmente incluídos. Para completar, o texto é atualizado em tempo real na janela do documento e pode ser movido sem a necessidade de fechar a caixa de edição. Outro recurso que estréia tardiamente são os comandos de alinhamento, que atuam entre os conteúdos dos layers correntemente linkados.
Os demais features prometidos são de interesse para os profissionais de pré-impressão. Haverá mais funções disponíveis para editar imagens no modo de 48 bits de cor (16 bits por canal), e o suporte a perfis de dispositivos está sendo ampliado. Diversão garantida, ao menos até o ano que vem. M

*Esta é a primeira versão do Photoshop sem mudanças radicais na interface. Ufa...*

*Você pode controlar o texto e o layer ao mesmo tempo*

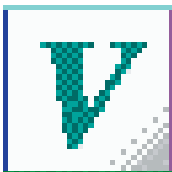
Resenha

CLAUDIA TENÓRIO

# Cosmopolitan Virtual Makeover

## Transforme seu computador em um instituto de beleza

Virtual Makeover é um programa que "faz" maquiagem e penteado, lembrando vagamente os softwares dos salões de beleza que dão opções de cortes de cabelo. Mas as diferenças são muitas, a começar pelo fato de que ele não pode ser usado comercialmente. E nem daria: a lentidão do programa tornaria inviável o seu uso em um salão cheio de dondocas impacientes.

O Virtual Makeover é muito bonitinho, em tons pastel, tem duas músicas de fundo que ficam melhor no off, e é de quem entende do assunto, a revista Cosmopolitan, que se apresenta como fera na área de beleza e que aqui no Brasil é licenciada pela revista Nova, da Editora Abril.

Se você domina a língua inglesa, mas não sabe o que fazer com as maquiagens, há muitas informações e dicas, além de sugestões de produtos para compra. Para os profissionais de beleza, o Virtual Makeover é uma mão na roda, já que podem ser feitos vários ensaios sem arrasar com o estoque de maquiagens e sem precisar de alguém para servir de modelo.

São seis tons de base, 24 sombras e batons, 16 blushes, seis lápis de olhos e quatro de contorno de lábios, 16 lentes de contato e uma pinça que retira pêlos e os substitui por cores, no caso onze. Para a cabeça, os 150 estilos de cabelos são um número expressivo, mas a quantidade deve-se mais à variação entre tamanhos, tonalidades e os estilos "criativo", "glamouroso" e "masculino". Ainda é possível adicionar brilhos e cores às madeixas com a ferramenta "highlights". Usando o mouse, você passeia por dois menus e, a qualquer momento, com muita paciência, pode adicionar maquiagens e trocar cores e tamanhos de pincéis. Também dá pra retirar cada pincelada (Undo) ou limpar tudo. É bom salvar sempre cada passo de sua criação: os arquivos são gerados num formato exclusivo, o CVMO.

*O posicionamento da foto original é fundamental para a qualidade da simulação*

Como ponto de partida, pode-se escanear uma foto ou carregar a imagem direto de uma câmera digital. Não deixe de seguir as instruções de enquadramento da foto: bem de frente, fundo neutro e cabelos presos. A pose é de quem está indo sentar-se na cadeira de um maquiador e, é claro, foto e monitor têm de ser coloridos. Ainda dá pra usar uma foto razoável, escaneada com maior resolução ou que esteja bem próxima às recomendações, e ir adaptando-a com alguns recursos do software. Mas vale a pena produzir fotos só para isso? Também dá para se virar, e bem, com os modelos que vêm com o programa. Pena que ele tenha só um modelo masculino. Mas você pode adquirir no site do Virtual Makeover um pacote (US$ 20, nos EUA) com mais fotos de modelos, chapéus, óculos, cores e tudo para atualizar seus estoques virtuais, além de ver uma demo rolando.

*A interface é direta, simples e muito bem-acabada*

É realmente uma pena que o software seja tão lento a ponto de desestimular o seu uso. A placa "Please Wait" aparece toda vez que você troca as ferramentas, e às vezes o cursor simplesmente congela. Ler o manual ou conhecer as dicas é tão irritante quanto uma longa espera no salão de beleza. Mas, enquanto não inventarem o Photoshop para usar diretamente na pele, o Cosmopolitan Virtual Makeover é uma saída para caprichar no visual.

**CLAUDIA TENÓRIO**
*É parente do homem da capa preta.*

**VIRTUAL MAKEOVER**

**SegaSoft Networks:** www.virtualmakeover.com
**Preço:** US$ 40 (EUA)

*Mais do que um bom ensaio para seus futuros make-ups, o programa serve como uma boa diversão*

# Almanaque Placar 2

## Novo CD-ROM de futebol é bola na rede

A tradicional revista Placar acaba de lançar o seu segundo Almanaque Placar do Futebol. Aproveitando o mote da Copa da França, a Placar preparou um grande compêndio com informações sobre todas as Copas do Mundo. Feito pela Abril Multimídia, em parceria com a produtora Newchannel, este é um dos primeiros lançamentos híbridos (Mac e PC) da editora. Funciona direitinho no Mac, sem precisar de nenhuma instalação, a não ser que a sua máquina não tenha o QuickTime 2.5. Nessa parte técnica, o único problema é a descrição da configuração mínima recomendada, onde lêem-se coisas como: "Hardware - 486 DX2 66 MHz (PC); processador compatível com sistema 7.0 ou superior (Macintosh)."
O CD segue a linha de direção de arte já conhecida na revista, com uma interface sem grandes complicações, dividida em quatro seções.

### COPA DO MUNDO

Nesta seção você encontra tudo sobre as Copas do Mundo. Ela se divide em três partes, recheadas de fotografias, depoimentos em áudio e muitos vídeos. Na primeira estão todas as informações sobre cada Copa passada: heróis, jogos, finais e as histórias de cada mundial.
Na segunda parte, você encontra o que precisa saber sobre a Copa da França: os estádios e uma tabela interativa para ser preenchida. Pelo que parece, o CD ficou pronto antes do sorteio dos grupos, mas a solução não é de todo ruim: você escolhe os times num menu e a tabela vai sendo montada com os escudos de cada seleção, que você ainda pode imprimir para fazer seus jogadores de botão. No CD estão disponíveis escudos de 198 federações de todo o mundo! Na terceira parte está o desempenho do Brasil, com imagens da Placar nas últimas sete Copas e uma relação dos jogos e dos jogadores que defenderam a seleção canarinho em todos os mundiais.

### DEUSES E DEUSAS

Aqui você encontra os grandes artilheiros brasileiros, as melhores reportagens da Placar e aquele monte de mulheres maravilhosas que normalmente levantam a revista, com direito a um calendário para imprimir e um jogo onde você responde tudo que sabe sobre regras do futebol para poder ir tirando a roupa da juíza Malu Bailo, com os comentários dos Sobrinhos do Ataíde.

*Decore algumas informações e desafie a turma do boteco*

### DICIONÁRIO DO FUTEBOL

Aqui não é preciso falar muito. Um dicionário de fácil consulta, contendo 930 termos futebolísticos, com vídeos, áudio e fotos.

### JOGANDO COM PLACAR

Nesta seção você encontra mais diversão (meio inútil, é claro). Tem um joguinho de perguntas sobre futebol brasileiro, onde o prêmio é ver uma outra moça bem à vontade. Um esqueminha ensinando a desenhar os Super-Heróis do Futebol – uma versão revisitada dos velhos mascotes dos clubes brasileiros, com um jeito Marvel de ser; uma coletânea dos melhores momentos do MTV Rock & Gol 97, com narração e comentários (novamente) dos Sobrinhos do Ataíde; destaque para o sensacional gol de goleiro do time dos Paralamas e Nação Zumbi; e, para terminar, um instalador do kit de acesso do Universo Online com dez horas de Internet de graça, com um pequeno detalhe: é só para quem tem PC. Mancada feia da rapaziada.
O Almanaque Placar do Futebol 2 é uma grande obra de referência para os amantes do nobre esporte bretão, principalmente para nós, os brasileiros. Participamos de todas as Copas do Mundo e somos os primeiros no ranking da FIFA. Todo mundo tenta, mas só o Brasil pode ser penta. **M**

*O velho truque de colocar mulher para garantir a diversão*

**JEAN BOËCHAT**
*É conselheiro editorial da MACMANIA e achava que precisaria comprar um PC para jogar FIFA Soccer98. Hoje tem um Nintendo 64.*

### ALMANAQUE PLACAR DO FUTEBOL 2

**Abril Multimídia:** 0800-911100
**Preço:** R$ 45

ZOLTAN PAULINYI

# Finale 97

## O Zen e a arte de escrever música no computador

Dizem que, se Gutenberg tivesse computador, não conseguiria imprimir coisa alguma, pois teria que se preocupar com todos os possíveis bugs e problemas de software. Mas o que não teriam feito Bach e Beethoven se houvesse computadores disponíveis naquela época? Quem já tentou usar alguns programas de edição de partituras provavelmente também responderia que o computador só iria atrapalhar.

Realmente, um "processador de música" tem tudo para ser um software extremamente complexo. Um programa completo não deve somente controlar a produção de som através de dispositivos externos, mas também tocar as notas corretas de acordo com a partitura, e até mesmo escrever a partitura "ao vivo" caso alguém a toque em algum instrumento digital, incluindo os detalhes expressivos do intérprete.

Uma partitura musical clássica é essencialmente uma figura gráfica, cuja representação se torna ainda mais complicada para composições contemporâneas, que condensam muitas informações novas em forma de desenhos nem sempre padronizados. Imagine, então, a facilidade que é implementar (e usar) as mesmas capacidades dos editores de texto convencionais, como comandos de procura e substituição de notas, movimentação de blocos de melodias etc.

A CodaMusic lançou em dezembro a versão 97 do Finale, um programa que promete ajudar os músicos de orquestra a se livrarem dos temíveis manuscritos de compositores impulsivos. Apesar de ter sido um dos primeiros programas gráficos na área musical, o programa é, em geral, lembrado como sendo um dos mais indigestos para usuários leigos, como é o caso geral dos músicos. Curiosamente, o Finale sempre foi alvo de inveja no mundo musical pecezista, mesmo depois de lançarem uma versão inicial para Windows, com crescente compatibilidade entre as duas plataformas.

*Um plug-in maneiro permite transcrever arquivos MIDI*

### UM TAPA NA INTERFACE

Entretanto, a CodaMusic está investindo muito para reverter tal imagem. Nos últimos anos, a interface gráfica veio sofrendo uma melhora considerável. Até colocaram balões de Help para ajudar a explicar itens de menu obscuros ou alguma opção confusa nas caixas de diálogo. Nesta versão, a interação com o usuário ficou mais objetiva e elegante. O manual, que antigamente consistia em três enciclopédias, agora ganhou uma atualização geral, sendo finalmente publicado em versão eletrônica, no formato PDF.

*O Finale 97 está mais intuitivo, mas não muito*

Obviamente este não é o tipo de software para se instalar e sair usando. Para os pokaprátikas, é recomendável dedicar uma semana seguindo um tutorial — na verdade, um conjunto de oito aulas que ilustram o jeitão do programa. Os apressadinhos estão condenados a vagar, por tempo indeterminado, entre menus e caixas de diálogo pouco intuitivas, muitas das quais nem são necessárias para os comuns mortais. A documentação também contém uma série de dicas e recomendações importantes para agilizar seu trabalho.

Aliás, são impressionantes os recursos de entrada de música, que incluem uma sofisticada combinação de teclado MIDI, teclado alfanumérico e mouse.

O resultado de tanto investimento é extremamente recompensador: a qualidade de impressão é profissional. Esse é o maior trunfo sobre os concorrentes, que sempre dão a sensação de que você desenhou sua partitura no "PaintBrush"...

O próprio Finale cuida da maioria dos detalhes de espaçamento e disposição das notas e textos, o que não evita eventuais imprevistos que podem ser facilmente ajustados no mouse. Para os perfeccionistas, tudo pode ser minuciosamente configurado, não só a parte gráfica, mas a sonora também.

## PLUG-INS MUSICAIS

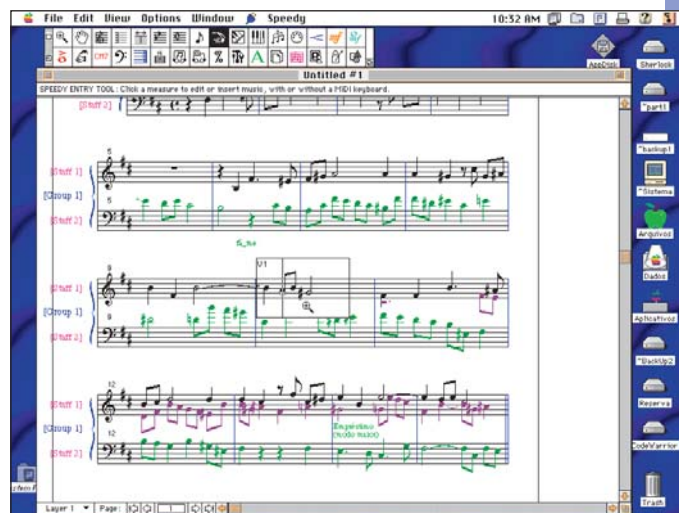
O mais bacana deste último lançamento é a utilização de uma arquitetura de plug-ins, que promete uma flexibilização muito grande. Os fornecidos pela Coda são uma mão na roda para inverter, transpor e espelhar melodias, contar notas, marcar tempos e compassos e até escrever a dinâmica automaticamente para transcrições de músicas MIDI! É possível que outras empresas venham a desenvolver novas ferramentas ainda mais poderosas.

Por tudo isso, o Finale continua na liderança dos softwares profissionais, o que é amargamente retratado no preço — e isso até que melhorou após o aparecimento da concorrência… Entretanto, passado o choque da compra inicial, os upgrades são razoáveis.

Claro que algumas coisas denunciam a dificuldade de se alcançar a perfeição. A extração das partes da orquestra ainda é meio primitiva: se você escolher a opção mais prática, fatalmente terá o texto embolado com a música (justamente quando você terminou a tal trilha sonora pouco antes do ensaio!).

E tendo em vista que o programa é gráfico, prepare-se para certas exigências de velocidade (o que não o impede de pagar seus pecados em um Mac 68K).

Então, será que vale a pena continuar compondo no papel? Se você tiver a fluidez de Mozart, pode continuar traçando o pentagrama na mão mesmo. Se não, uma ajuda eletrônica desse porte certamente reduzirá o consumo de lápis e borracha. M

**ZOLTAN PAULINYI**
*É violinista, compositor, físico e programador. Sofrido músico de orquestra, sempre tentando ler partituras mal editadas em programas caseiros.*

***As cores são usadas apenas para facilitar a visualização***

### FINALE 97

**Coda:** www.codamusic.com
**Quanta:** (019) 242-4644
**Preço:** R$ 712

# A Apple e o Titanic

Não, este não é um texto prevendo o naufrágio iminente da Apple. Mas há na história da empresa uma decisão que tem algo em comum com a tragédia do Titanic. Vamos então fazer um pouco de história virtual, pensar o que não foi, mas poderia ter sido.

Na noite fatal o primeiro-oficial Murdoch estava encarregado da ponte de comando do Titanic. Ao ouvir o alarme indicando iceberg à frente, ele imediatamente ordenou a reversão dos motores e a mudança de curso.

Infelizmente, o imenso transatlântico desviou apenas o bastante para não bater de frente, mas o gelo rasgou sua lateral inundando de imediato cinco dos seus compartimentos estanques, um a mais do que seria o seu limite para continuar flutuando. Ironicamente, no instante da batida a maioria dos passageiros sequer notou. Horas depois, dois terços estariam mortos, quase todos congelados no mar.

Agora o cenário alternativo: se o Sr. Murdoch não tivesse ordenado o desvio e o navio tivesse batido de frente no iceberg a história seria outra. É provável que o navio não tivesse afundado, porque apenas dois ou três compartimentos seriam destruídos e os demais não teriam sido inundados. Talvez 1.500 vidas fossem poupadas.

No final dos anos 80, a Apple enfrentou um dilema: deveriam licenciar o Mac OS para outros fabricantes de hardware ou mantê-lo como uma exclusividade do seu Macintosh? É importante lembrar que o sucesso extraordinário do Windows ainda estava para acontecer. Portanto o Mac OS, com sua então indiscutível superioridade técnica, com o apoio de outros fabricantes de micros, poderia ter se tornado o sistema operacional dominante.

Aparentemente o licenciamento do Mac OS nunca chegou a ser seriamente considerado na Apple nos anos 80, apesar de o próprio Bill Gates ter sugerido a eles esse caminho em um incrível memorando de 1985, revelado apenas recentemente no livro “Apple, the inside story of intrigue, egomania and business blunders” (algo como “Apple, a história dos bastidores de intriga, egomania e trapalhadas comerciais”), de Jim Carlton. O então CEO da Apple, John Sculley, não deu ouvidos ao rapaz de Redmond. Se hoje essa atitude parece mesmo uma asneira, fica mais fácil entendê-la se observarmos o que eram a Apple e a Microsoft naqueles tempos. Os dados financeiros dos últimos onze anos, disponíveis nos sites das próprias empresas, são reveladores. Em 1987 o faturamento da Apple foi de 2,66 bilhões de dólares, enquanto as vendas da Microsoft totalizavam 346 milhões. De fato, somente em 1997 o faturamento da Microsoft ultrapassou o da Apple!

Mesmo tendo um negócio mais enxuto, dez anos atrás os lucros do fabricante do MS-DOS não

chegavam a um terço do lucro líquido da Apple. Nenhuma das duas decisões radicais seriam fáceis. No caso do Titanic é provável que algumas dezenas de pessoas tivessem morrido por causa da força do impacto, lançadas através de janelas ou por cima das amuradas. O navio mais luxuoso do mundo seria seriamente danificado. O Sr. Murdoch certamente perderia seu emprego e arruinaria sua carreira, se não acabasse na cadeia.

Para a Apple, abrir mão da exclusividade do OS também teria graves implicações. De imediato, seu faturamento iria despencar. Dos demais fabricantes ela receberia no máximo 5% de royalties (a Microsoft ganha muito menos dos grande fabricantes, cerca de US$ 20 por PC, ou aproximadamente1% do preço da máquina). Além disso, cada clone vendido tomaria o lugar de um Mac legítimo que poderia lhes render dois ou três mil dólares.

A empresa teria que encolher. É bem provável que isso custasse o emprego de milhares de funcionários e talvez até o do Sr. Sculley. Mas talvez hoje a Apple, e não a Microsoft, fosse a empresa mais valiosa e influente do mundo. Jogar tortas no Bill Gates não teria a mínima graça. E nós que somos macmaníacos quem sabe fôssemos ardorosos defensores do Linux, BeOS ou algum outro sistema alternativo.

Nos dois casos, diante de um dilema, tomou-se a decisão mais óbvia e aparentemente segura. No caso do Titanic, a escolha teve as piores conseqüências possíveis para 68% dos passageiros. Na história da Apple, o caminho escolhido entregou 95% dos usuários de micros ao sistema da Microsoft.

Outras conseqüências, prefiro não arriscar. Mas não resisto à tentação de perguntar: será que há botes salva-vidas para todo mundo?

**LUCIANO RAMALHO**
*É conselheiro editorial da Macmania e já aprendeu a nadar.*